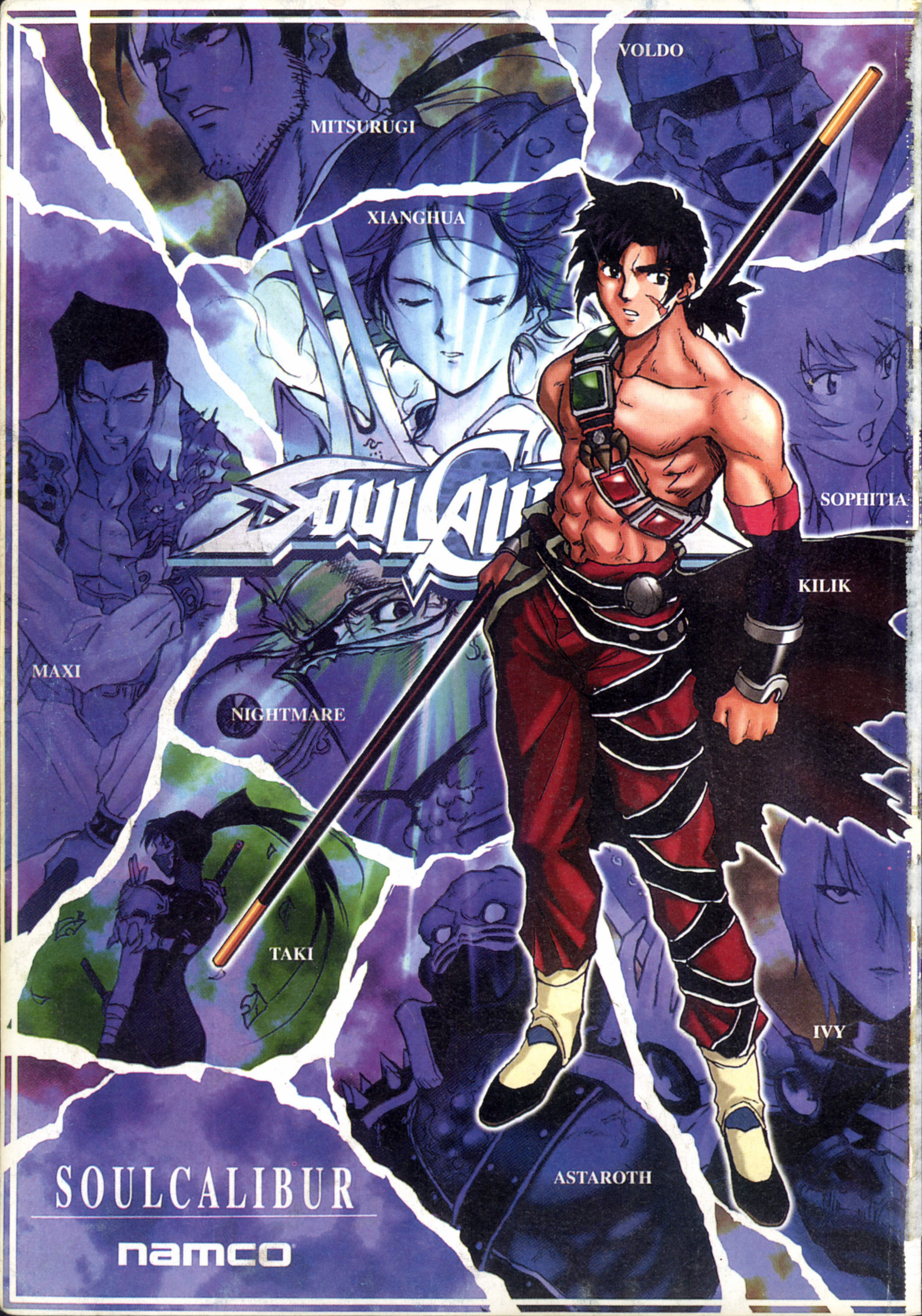
GAMEPLAZA

电子游戏广场



新 疆 青 少 年 出 版 社

laiyin掃描製作


VOLDO
MITSURUGI
XIANGHUA
SOULCALIBUR
SOPHITIA
KILIK
MAXI
NIGHTMARE
TAKI
IVY
ASTAROTH
SOULCALIBUR
namco



SILENT HILL

寂静的山丘





机种：PS 类型：AVG 厂商：KONAMI 发售日：3月4日

在阴森恐怖的小镇中展开的冒险故事！

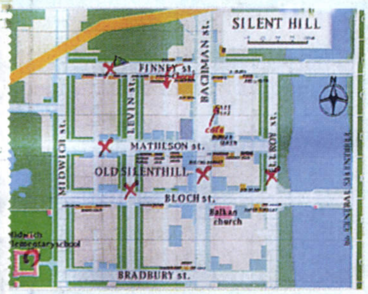
本作是在一个名叫寂静的山丘的小镇中所展开的惊险恐怖故事。主人公是一名平凡的男性，他在这里遇到了一连串意想不到的事件。小镇中浓雾弥漫，处处都潜伏着危机。主人公除了要解开各种谜题外，还要面对凶残的异形生物，他能否安然脱险呢？

在AVG泛滥的今天，各家公司都纷纷推出此类游戏，但水平却良莠不齐，KONAMI的这款作品能否脱颖而出呢？



雾气弥漫的玄关





在荒凉的道路上行进



小心!!!



在校舍内部出现的异形生物究竟来自何方呢？

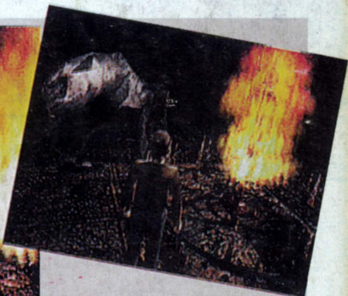
分为表与里两层的异次元小学





←主人公发现这里似乎还存在着另一个黑暗世界。





巨大的异形生物



解开隐藏的谜题



→手中的物品是什么呢？



←在实验室中找到了盐酸。





恐怖的敌人出现，主人公如何抵挡呢？

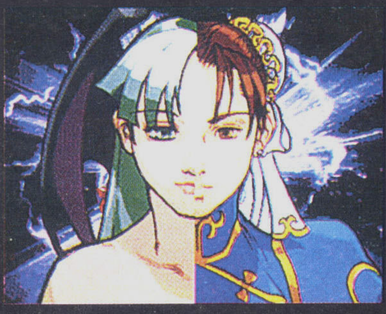


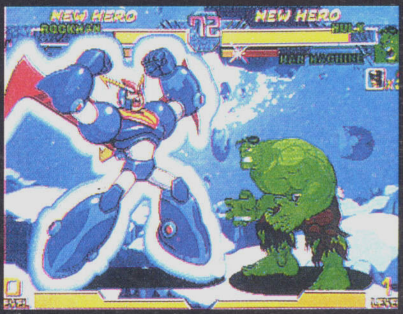


美国漫画英雄 VS CAPCOM

机种：DC
厂商：CAPCOM
类型：对战ACT
媒体：GD-ROM
发售日：'99年3月









CAPCOM挑战DREAMCAST　2D机能界限的作品



HYBRID HEAVEN
ハイブリッドヘブン

战斗天堂

机种：N64　厂商：KONAMI　类型：AVG　发售日：1999年春

寻找原来的自己……

在异次元的奇妙地下世界中存在着一个以克隆人为主的谜一般的组织，丧失了记忆的主人公将要突破种种障碍，与神秘的敌人进行战斗。这就是N64主机最新公布的3D游戏“HYBRID HEAVEN”。

玩者要与各种奇怪的怪物战斗，同时要解开不同的谜题。在本游戏中所有战斗都是以选择指令方式进行，不善于格斗游戏的人也可以放心。这回将公布初期的故事，并公开独特的战斗系统。

Let's go!



↑战斗以选择指令方式进行。但是充满了普通格斗游戏中的爽快感觉。

用多彩的技巧将怪物打倒



此时要沉着冷静

←在场地中也可以用枪射击，可用这种方法对付机器人警察。



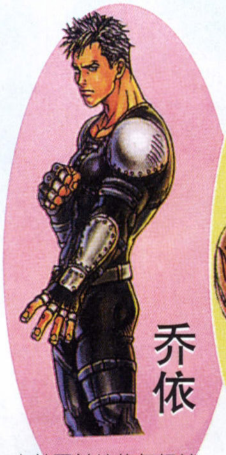
→地下世界的各个舞台是被分隔开的。要替换通行证，解除隔离并解开谜题。



丰富多彩的动作

我到底是什么人!?找回真正的自我!

1999年12月，在纽约的一间屋子中，有一个男子正在看电视，他的名字是乔依。在电视中正播出关于总统的新闻，这时一个身穿黑衣的男子来传达“总统替换计划”。依据黑衣人的指示，乔依前往地铁会见名叫德阿斯的男子。另一方面，乔依的恋人霍丽因为最近没有与他联系上而十分担心。某天，在地铁她偶然见到乔依，但乔依并没有理她，而两个穿着黑衣的精悍男子却朝德阿斯走来。此时，德阿斯突然发生异变，在他的头脑中，反复响起“杀了那个男的，杀了他”的喊声。在声音的操纵下，德阿斯射杀了乔依。在这一瞬间，德阿斯丧失了记忆并企图逃跑。然而，他却迷失在地铁下更深的奇妙世界中……。



↑美国总统的年轻护卫，在他体中隐藏着一些什么东西……!?

↓与某谜之组织有关的不明身份的男子，射击乔依后丧失了记忆……





↑乔依的恋人。对于从事危险职业的乔依来说，她就是全部。

微妙而激烈的战斗系统大公开

战斗时画面上部会出现能量槽和体力槽，能量槽攒到一定程度后可以选择指令进行攻击。战斗中只可以移动一定的距离，要想击中敌人就必须计算与敌人间的距离再行动。另外，象“左直拳”、“右中脚”等打击技中存在的左右概念，也是这个游戏中非常重要的一点。主人公重心在右脚时，“右直拳”比起踏出一步后的“左直拳”威力要小。这是种现实风格的战斗。技的详细内容大家可参考下方的介绍。



↑使用同系统的技，不但可学会新技，身体的部分也会成长。

打击系

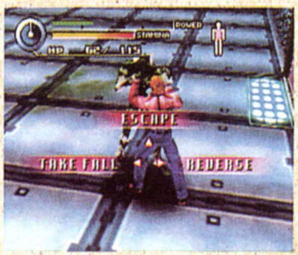


↑存好能量槽后，既可以攻击敌人也可以使用物品。

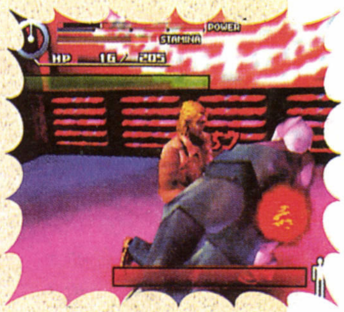


↑打击系可选的是拳和脚。随着成长，技的种类也不断增加。

投掷系

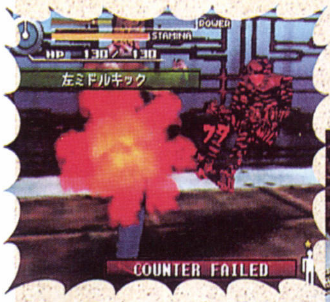


↑投掷技也很丰富，可抓住敌人扔出去，也可以把技弹回去。

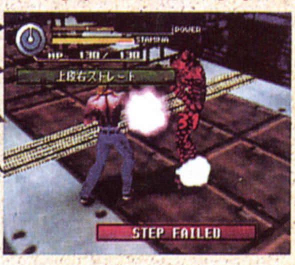


↑体力槽减少的话会出现不能使用的技，要注意。

找出敌人的弱点是胜利的关键所在



↑攒满能量槽进行攻击的话……。



→可以发挥百分之百的威力。

防御系

防御很重要!

要仔细观察对手敌方攻击

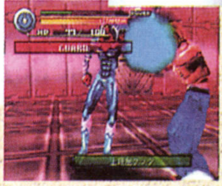


↑敌人前来攻击时，用STEP、GUARD、COUNTER来防守。



←STEP可以选择八个方向进行移动。针对敌人的攻击再行动。

用COUNTER来打击敌人



←了解了敌人的攻击用COUNTER进攻!顺利的话，感觉非常爽!



总统替换计划是……!?





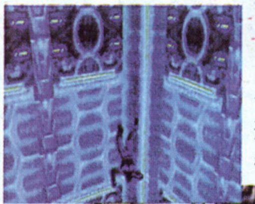
→遇见黑衣人后，乔依的行为变得古怪起来。他体内到底发生了什么变化?

一声枪响，似乎有事发生了…



↑→射击!随着枪声德阿斯的记忆也丧失了。自己到底是谁!?头脑中响起的声音又是谁!?

谜之组织的真面目是…

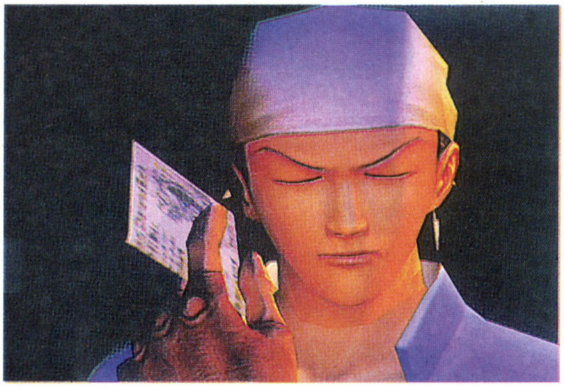


←↓在地下世界同样形象的克隆人正在等待奇怪的怪兽。



「莎木」富于魅力众多人物大公开





刃武鹰

香港街头的小霸王。时常从充满危险和死亡的街头逃生，在他的眼中闪烁着刀刃般的光芒。是危险的敌人，还是有力的帮手呢……？

机种：DREAMCAST　厂商：SEGA　类型：RPG　发售日：1999年春

鸟隼

大胆且冷酷的充满了谜的女性。身穿红色妖艳的服装，用这种方式迷惑他人。她以能够洞穿一切的锐利眼睛一直在寻找猎物，并采取残忍的行动。在她美丽的面孔下……。

华丽逼真的画面

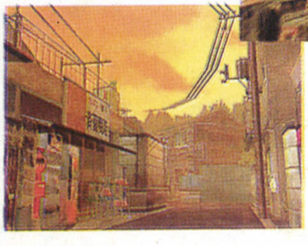






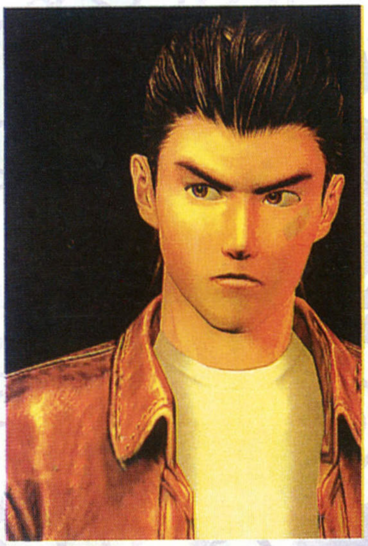








芭月凉



游戏主人公，在严格的父亲的监督下日夜修行。为了解开父亲死亡的谜，他开始在中国各地旅行。在这个过程中，他结识了许多同伴，同时也遇到了各种危险。





松风雅也

←为芭月凉配音的是松风雅也，他曾出演过多部作品，此次的表现会怎样呢？

玲莎花





在大自然中成长起来的少女。其天真的表情中充满了中国广阔大地培养出的力量和勇气。她的命运因与凉的相会而发生了巨大的变化……。在游戏中扮演了重要的角色。



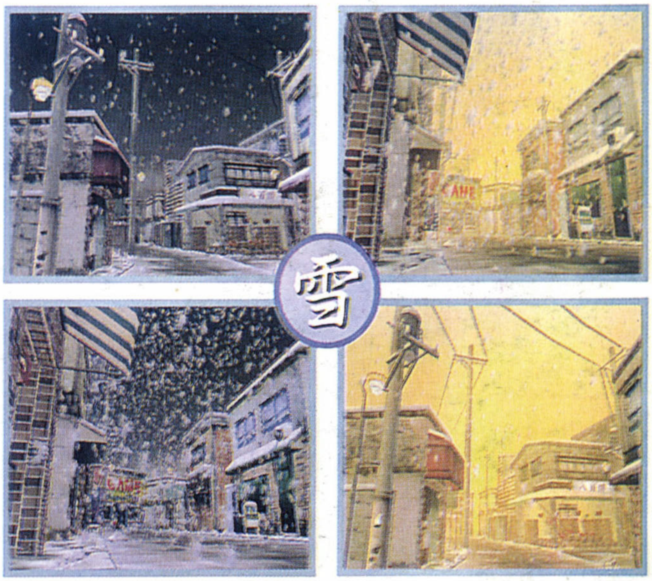
石垣はづき

←为玲莎花配音的是石垣はづき，她也是一位十分活跃的声优。



芭月严

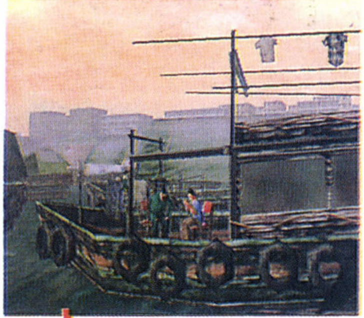
身为芭月流柔术高手的凉的父亲。为了修练武艺，年轻时曾到过中国。对于武术抱有深深的心愿，许多人都尊敬其不分流派的观念。在广告片中所说的“值得爱的朋友……”就是指他而言。



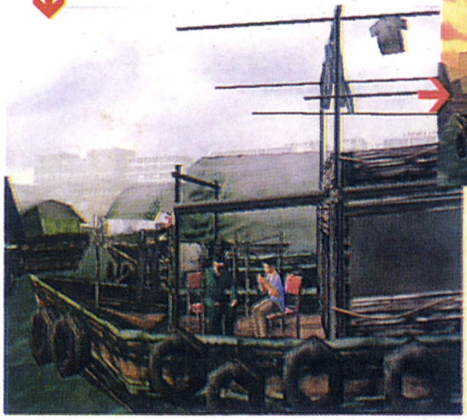
雪

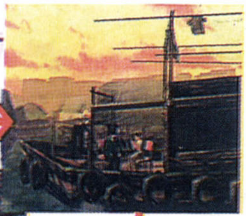
这样的街道也许你在生活中也曾见过！

大量实地取材的背景使得游戏充满了临场感！



←↓破旧的渔船和年迈的夫妇在游戏中代表了什么呢？









经典游戏“饿狼传说”以全新的面貌登场了！

餓狼伝説

WILD AMBITION



2D格斗游戏「饿狼传说」终于冲进了3D界。游戏系统采用了非常真实的设定，「饿狼传说」的爱好者们可以放心去玩。当然作为3D游戏就会有新的系统，对于很注重游戏系统的人来说，肯定会察觉到其中微妙的不同。下面我们将为大家介绍本作中登场的十个人物，其中有两个人是新角色。「千堂鸠」是出生于大阪的女高中生。「坂田东次」是传说中大南流合气柔术最强最后的使用者。

在上海举行的街机展上，本编辑部的工作人员曾试玩过这款游戏，总的来说其手感还算不错，画面质量也有一定水准，希望其推出时能够变得更加完善。

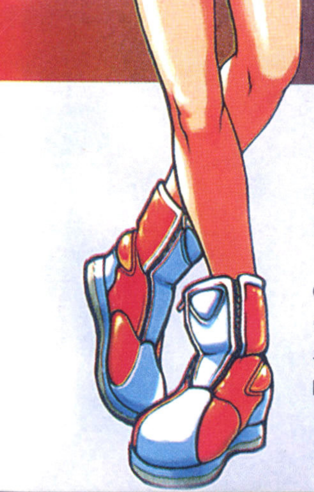
机种：ARC　类型：对战ACT　厂商：SNK　发售日：1999年内



在格斗技传说中大南流合气柔术最后的适用者。他现在的战斗观念是“死斗”，已经通过了许多道鬼门关。他与吉斯的合气术老师以前曾经是朋友，也是确立了“死斗”观念的先驱。当他得知朋友被名叫吉斯的男子打倒后，立刻感到了作为武斗家的宿命。于是，他踏上了战斗的旅程。



千堂 鸠





住在日本大阪的一个极普通的女孩子。但是小时候父亲教给她的比赛技术改变了她的命运。既没有娱乐也没有自由时间，就连她喜欢的男孩子也最终与她分手了。

但是，在父亲的强迫下，为了在“KING OF THE FIGHTERS”中取胜，她还是忍泪忍受了这些。对于原本就不讨厌比赛的她来说，在战斗中获得胜利就是格斗的乐趣。NEXT ROUND!鸠的心被战斗的欲望占据了。

魔导物语

可爱的角色们

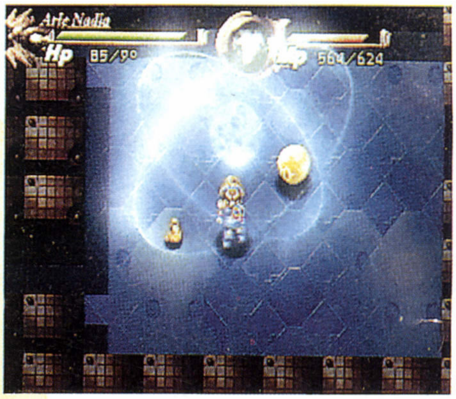
机种：PS
类型：RPG
厂商：COMPILE
发售日：'99年春

主人公还是大家熟悉的这3个人。每个人的攻击方法不同，使用不同的人物，战斗时的难度也不同。攻击方法有距离远且攻击力高的特技和使用魔法但不能使特技的两种。选好的人物在游戏中不能改变，初次玩的人最好选用使用魔法的人比较好。



阿鲁鲁和卡邦库尔

“ぷよぷよ”系列和“魔导物语”系列的主人公。不好思考，只是好玩。善长魔法攻击，可用強力的魔法。



↑只用魔法就可战斗了。有时卡邦库尔会突然消失。



谢索

带有黑暗之剑，操纵強力古代魔法的魔导士。剑与魔法都可使用，使用他进行游戏会很顺利。



→针对情况使用剑和魔法，相当有实力的人。



鲁鲁和米诺达罗斯

视阿鲁鲁为对手的格斗家，米诺达罗斯是她的仆人。不能使用魔法。



↑不能用魔法，但却有碎石之力。

全新感觉

opening movie收录

以前的作品之中也有细的画面，但以Movie形式收录这还是首次。

其特色在于人物是在2D背景中加入3D CG。Movie本身不强调故事性，只是表现人物及场景。



↑→这个城是撒旦的城吗?有一种不好的感觉。


←↓是阿鲁鲁，真能得到強力魔法物品吗?去看看吧。


↑这里是ぷよぷよ大地，真大呀!

精彩




ぷよぷよ大地中的6个魅力

游戏舞台“ぷよぷよ”大地是ぷよぷよ游戏乐园，园内有6大魅力。所说的魅力就是内部的迷宫。最初可进的只是“ぷよぷよ的迷宫”，要进别的迷宫就应拿到某些物品，并与许多角色交谈。当通过了全部迷宫后，又会发生什么呢？

总之，本作的版面十分丰富，充满了乐趣。



information

↑园内情报当然包括各种事件。迷糊了的话就去看看。



SHOP

→买东西或卖掉不要东西的商店。最初只能买少量物品。

ぷよぷよ迷宫

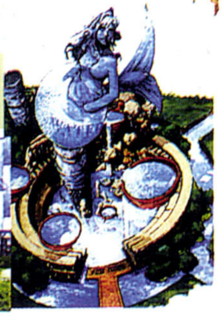




←最初可入的迷宫。初期只是弱小敌人，无论新手高手皆可玩一玩。

↓“水”是主要魅力。出场的怪兽多为水系。用阿鲁鲁和谢索的话，应学会雷系魔法再进去。





↓光和音乐的演出充满幻想魅力，但是就没注意周围的机会了，出场怪兽多为雷系，炎魔法很重要。





star light stage





丰富的画面变化





火之山





←燃烧般发红的地方。出场怪兽多为火系，可用水系魔法取胜。



谜之森

→密林地区，里面究竟有什么现在还不清楚。



恐怖屋

↑一间房子，会有強力的怪物来攻击吗？

敌我双方的角色登场



←撒旦，仍旧攻击阿鲁鲁。最终仍以失败结束。





←↑拿着扫帚的魔女，会在哪里出现呢？真想见见呀。



←↓这是开始，本作中可选的主人公有3个。下面是插图。





←唱歌的天使，一直在唱吗？

↓还有许多非人类的东西都在本作中集合。







装甲骑兵博特姆斯



装甲騎兵ボトムズ
ライトニングスラッシュ
Lightning Slash™

本作的故事与TV动画版相同，同时又引入了OVA版的部份要素，使得作品显得更加丰满了。此次，我们将为大家介绍登场人物和新的系统。

机种：PS
类型：ACT
厂商：TAKARA
发售日：'99年春

与雾子和梅洛林克的战斗

首先请看标题旁边的图片。这里的四个人是主人公阿斯拉特在军队时代的同僚们。他们组成的“哈米尔顿小队”参加了阿斯特拉吉斯历7213年发生的“第二次米约依德战役”，但战斗失败。小队在撤退时被卷入“某事件”，因此被军队上层取消。

战斗结束后的7214年8月幸存下来的阿斯拉特来到了乌特城，游戏从此开始。阿斯拉特为了生存参加了战斗组织，与右侧介绍的四人一同作为战斗队员而闻名于世。

读到这里，看过原作的人会一下子回想起来，游戏开始的时期和场所与TV版几乎完全一致。随着故事的展开，还可以在乌特见到雾子，这样以后很有可能会与另一作品"机甲猎兵梅洛林克"的人物有所联系。



德诺·马克西姆

体形魁梧的原吉尔哥麦斯士兵。狂妄不羁但却喜欢喂养小鸟。且爱使用与其体形不相附合的轻量级AT·荧瓦克。



↑这张图片是双方防守和攻击时的情景。德诺使用的是炸弹类的武器。

“博特姆斯”之外出场的人物

上面介绍的人物都是博特姆斯的驾驶者=AT驾驶者。但是，故事中当然也会有不驾驶博特姆斯的角色出现。右侧的三个人就是这种非战斗人物中很重要的几位。他们都是阿斯拉特和上面的四个人所属的战斗小队中的成员。对于阿斯拉特来说，这三个人是很重要的朋友。



奥伽·罗布

阿斯拉特等人的经理兼比赛组织者。把流浪到乌特的阿斯拉特吸引到自己的队中。

达奈恩·博塔

性格开朗，是罗布队中的机械工。曾经与罗布在同一个队驾驶AT。

帕梅拉·宾顿

人们都称她为帕姆。代替讨厌麻烦的罗布负责各项杂事。负责照顾罗布的队伍。

在前作基础上新追加的系统

1.在Tagbattle中攻击的“covering attack”

所谓的“covering attack”是在Tagbattle中让玩家的僚机进行援助攻击。僚机通常随意战斗，但如果发出援助要求的话，他就会一直攻击主机附近的敌机。援助请求按下SELECT键就可以发出。威力高且简单是非常容易使用的攻击手段，但一回战斗中只能使用一次。



←tag battle容易变成混战。一旦形势不妙就用covering attack。



→但是一旦使用，通信机就会被毁，因此一次战斗只能使用一次。

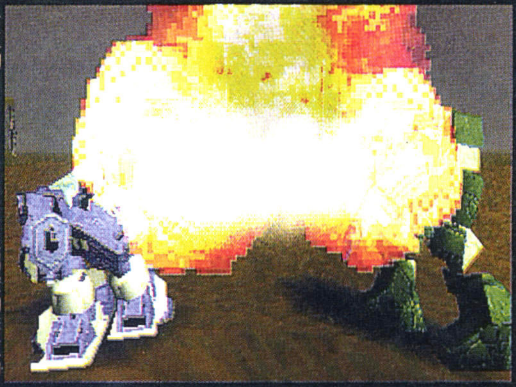
援助请求





←发动covering attack，发出援助请求的方法只是按select键，非常简单！

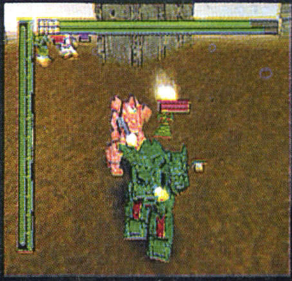
来自同伴的强力支援



↑发动covering attack的话，画面将切换并加入同伴的部分。不但画面漂亮而且威力很大，并且决对不会失败。

2.对应游戏的"mission disk"

本作中，对不断战斗的AT的行动程序中加入了“mission disk”，它可进行学习和power up，这样便可以提升AT的性能，让AT不断“成长”。这种成长的倾向应对应玩者的战斗方法而变化。例如，一直进行近战的话，腕部的参数就会不断上升。



←玩者的战斗方法应反映在mission disk的提升倾向中。应该按自己的喜好选择方式。



→一目了然的查看系统也很有趣。

混合型错综复杂的阿斯拉特的故事



拉·卡罗瓦

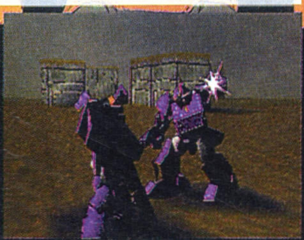
一看就知道是库恩特人，因为大多数的库恩特人都很直率，他们日夜进行战斗并且好象在寻找些什么。

冯·马秋西

巴拉兰特人。经常穿着巴拉兰特族的服装。是个有胆有识的人，据说是巴拉兰特的间谍。

德库·马罗

据说战争时期是属于军队的参谋部。虽说是个学者风格的理论家，但经过战争的实践也具备一定的战斗能力。



↑用扭抱困住敌人时用这种攻击，是真正的贝尔哲尔卡DT风格。



↑冲到敌人内侧给敌人以致命的一击。



↑重量级AT可以给敌人十分沉重的攻击。

首次限定版的双体模型

PS版博特姆斯的首次限定版附带双体模型。这次将附送的是本作原创的AT斯拉修德古的模型。过去出现的模型是另一种颜色的型号，这次附送的是新产品。





チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿IV

成吉思汗 ～苍狼与白鹿IV

机种：PS　厂商：　光荣　类型：SLG　　发售日：1999年2月25日

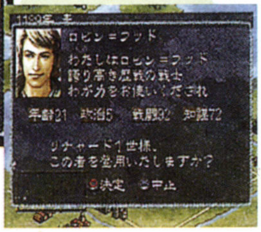
成吉思汗逐鹿于广阔的大地!

看看本作的地图吧，从东方日本到西方的英格兰，贯穿了整个欧亚大陆。这是个征服世界的战略模拟类游戏。游戏舞台是在12世纪—13世纪，那是成吉思汗的蒙古帝国席卷世界的时代。玩家可从包括成吉思汗的30个国家中选择，要逐个统治大陆上的王国。游戏中还有基于历史的许多事件，你可自己体验到教科书中没有的故事。

十分广阔的游戏舞台!







将世界各地的英杰集合在自己的手下!

↑→玩者可把30个国家全部占领，还有许多历史上有名的将军出场。



↑→每个国家都备有不同事件，是个历史教科书。

历史事件极为众多

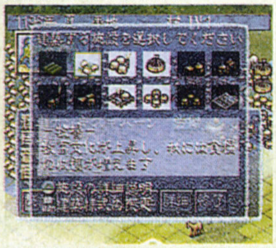


游戏剧情有两种，有从铁木真更名为成吉思汗的1189年开始的，和其后代忽必列改国号为元的1271年开始的故事。

游戏的基本过程说明

1 富国强兵

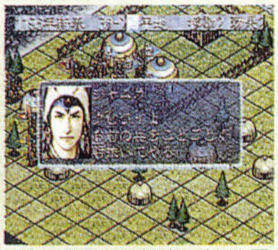
征服世界的第一步就是提高国力，给下属将军指示，开拓田地和牧场，建设村庄工场。这样可以增加收入，并组建更强大的军队。



↑建设的建筑及与之相连的土地的图片。

2 侵略别国

整齐军马后就攻击他国。东方有骑兵和武士，西方有強盗和骑士。地域不同可雇的部队也不同，要发挥部队性能才能攻占他国。



↑每攻陷一个都市，该地区的设施就可得到。

3 扩张领土

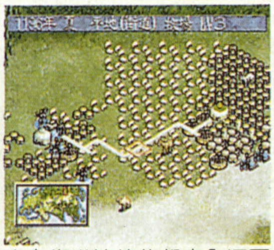
攻陷的他国领土成为自家土地，与以前同样要大量建设。当领土内的设施都齐全时，便可以建设新都并起个名字。



↑建成街道的都市可雇共通的部队。

4 建设街道

在名都市间结成街道和海路，这样可交易特产。交易随顺差与逆差而储钱，这样就可让本国成长起来了。

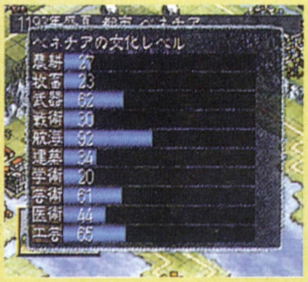


↑在街道连接的都市内还可以雇佣到战斗部队。

利用交易来获得异国的文化

本作已是第4作了，采用的是东西文化交融于一国的系统。

为了引入异国文化就必须在各都市间结成街道和海路。所有都市都设定有10种"都市级别"。进行特产交易就可让文化交流数值上升，并发展都市。文化交流达到特定条件后会被给以"世界第一"的称号。因为有这样多的好处，所以这也成为统一大陆必须的因素。



↑→如想得到世界第一城市的称号，你的建设就要达到一定的水平。

10种文化级别的关键

不同文化级别超过100，就会被给以“水之都”、“建筑之都”等称号，得到称号的都市不受天灾，还有各种特别典礼。



东西文化的差别！



↑→用石头筑城的西洋文化与放牧生活的蒙古文化有着明显的不同。



↑玩者要在原野上不断开辟新的领地。



←↓交易的商品也是文化交流的一种手段。

交易也是重要的一环





组成各种部队

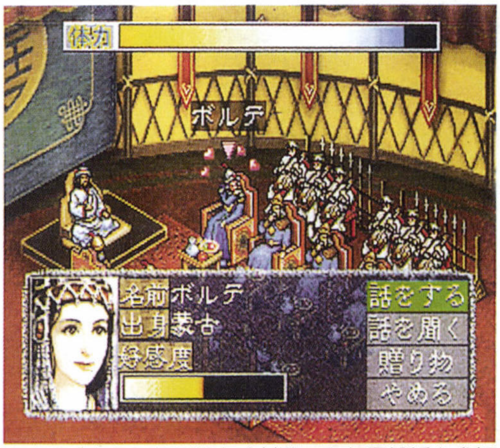
↑随着街道开通，只在东方才有的部队在西方也能编成，这样便可组成东西混合部队。

集合"世界美女"的系统仍然健在

蒙古开始时的王族多为一夫多妻制，本作也一样，玩者每消灭一国就可娶新王妃，这样一来便可与该王妃生下孩子。

自己的儿子比起其它手下更可信任，而且还可作为后继者。一代人达不到的目标就让后代来继承吧！

王族最大的"盛典"



↑宴会中与将军说话增加忠诚度，与妃子说话上升好感度，与妃子选错了话题，好感度就会下降。

找到适合自己的爱人





↑→好感度上升的王妃会和国王生下孩子，以使王家的血脉得以延续。



东西美女图鉴





PlayStation
以剑求生存的时代
一八六三年，在动荡的幕末时代，宿命之刃碰射出火花！
PS版「月华之剑士」增加了新的片头动画，此外还加入了原创人物，一场惊心
动魄的战斗即将开始！
幕末浪漫
月華の剣士™
The Real Blade Battle goes on.
月华之剑士
The Future Is Now
SNK
机种：PS 类型：ACT 厂商：SNK 发售日：2月25日

电子游戏广场(2)

电子游戏与电脑游戏工作室编

新 疆 青 少 年 出 版 社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏广场(2)/电子游戏与电脑游戏工作室编.
乌鲁木齐:新疆青少年出版社,1999.2
ISBN 7-5371-3203-6

Ⅰ.电… Ⅱ.电… Ⅲ.游戏-应用软件 Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 00216 号

电子游戏广场(2)

电子游戏与电脑游戏工作室编

责任编辑:张红宇

※

新疆青少年出版社出版发行

(乌鲁木齐市胜利路 100 号)

山东烟台蓬莱新华印刷厂印刷

开本:787×1092 1/16 印张:8 字数:150 千字

1999 年 2 月第 1 版 1999 年 2 月第 1 次印刷

印数:1-8000 册

ISBN7-5371-3204-6/G·1438

定价:10.00 元

序

时间过得真快，“电子游戏广场(2)”又和大家见面了。不知经过改版的本书是否得到了您的认可，“新作指南”的游戏介绍符合您的口味吗？“街机道场”对广大街机一族是否真的有帮助呢？本书的重头戏“完全攻略”所推出的各种攻略及时为您解决了疑难吗？这些疑问我们真诚地希望能够得到广大读者的回应，因为只有这样才能把“电子游戏广场”变得更加符合市场的需要，也更加贴近读者的心。

此次，书中的彩页部分我们作了一定的改变，即也是以详细介绍的方式来向大家推荐好的游戏。另外，“千剑物语”、“幻想传说”、“玛鲁王国的人形姬”以及“新世代机械人战记”等作品都有极为详尽的攻略。

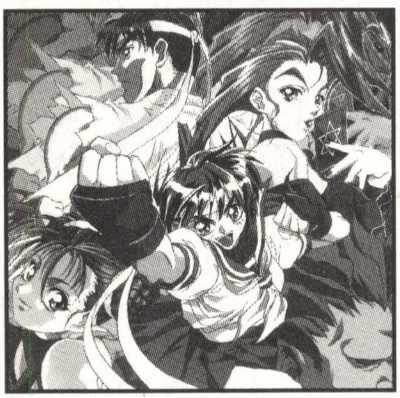
本书用语中英文对照表

Dreamcast	世嘉 128 位主机	RPG	角色扮演类
PS	索尼 PLAY STATION	SLG	模拟类
SS	世嘉 SEGA SATURN	AVG	冒险类
N64	任天堂 64 位主机	S·RPG	战略角色扮演类
SFC	超级任天堂	A·RPG	动作角色扮演类
GB	GAME BOY	TAB	桌棋类
PC	个人电脑	RAC	赛车类
ACT	动作类	SPG	运动类
STG	射击类	ETC	其它类

新作解析



街机道场



完全攻略



目录

新作解析

龙与地下城(SS) …… 6
索尼克 3D(SS) …… 9
吸血鬼传说(PS) …… 10
街(PS) …… 12
天诛~忍凯旋(PS) …… 14
神秘剧场(PS) …… 17
雅典娜(PS) …… 19
宇宙战舰大和号(PS) …… 21
世嘉拉力 2(DC) …… 23
CLIMAX 世界(DC) …… 25

街机道场

格斗之王'98 特殊连续技(ARC) …… 28
月华之剑士 2 系统及连杀斩(ARC) …… 30
阿斯拉斩魔传连续技公开(ARC) …… 34
VR 战士 3 最强连续技(ARC) …… 36
阿修罗之剑(ARC) …… 38

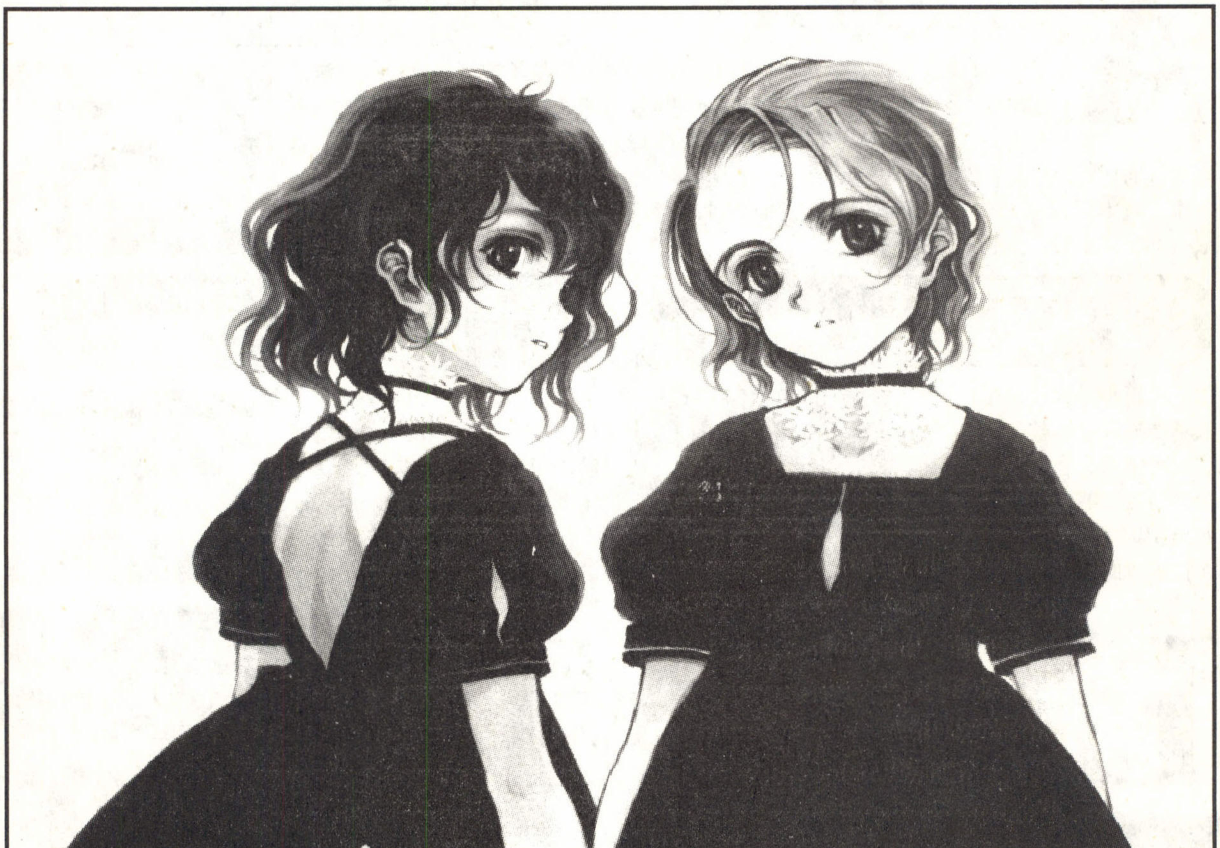
完全攻略

幻想传说(PS) …… 40
千剑物语(PS) …… 60
陆行鸟的不思议迷宫(PS) …… 74
新世代机械人战记(PS) …… 85
玛鲁王国的人形姬(PS) …… 102
桃太郎传说(PS) …… 111
斗龙传说(SS) …… 116
勇者斗恶龙怪物篇(GB) …… 119
最新金手指 …… 126

电子游戏广场

新作解析





热销游戏攻略的大公开



龙与地下城

厂商:CAPCOM　机种:SS　类型:ACT　媒体:CD-ROM×2　发售日:1999年3月4日　4MB卡对应

创建了一代美式ACT的始祖现在集合其两代佳作登陆土星。

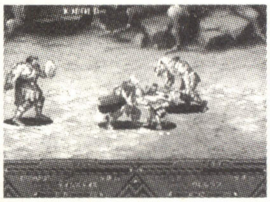
ACTION

在此游戏中，有着各式各样的敌人袭击角色，他们的攻击方法也各不相同，因而“龙与地下城”的一大特征——丰富的动作也是此作最具备游戏性的一点。在旁边所列的3种动作，基本可以概括此系列的操作方法，而各种近似于A·RPG的因素也会在后面详细介绍。

冲刺必杀技

指令：冲刺中按攻击键

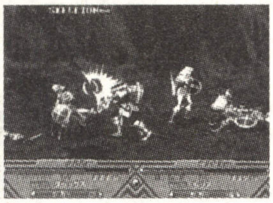
使用冲刺必杀技的方法是紧按住方向键↓，同时按跳跃键，这样便会改变下蹲的状态。在人物向前冲刺时，通过一定的指令会使出不同的必杀技，并且判定时间也不一样。



大斩

指令：方向键→+攻击键

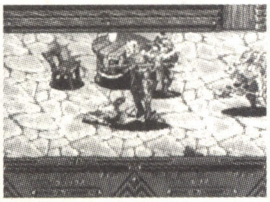
大斩与通常攻击不同，一般不能连成连续技，但具有极高的攻击力，往往在游戏中能一举制敌。需要注意的是，大斩的出招时间相应也变得长了，在被围攻时要慎用。



滑行前进

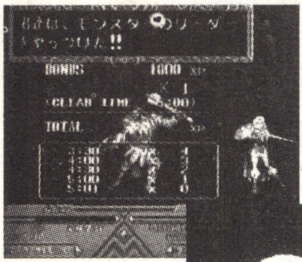
指令：方向键→+跳跃键

滑行前进与冲刺必杀技一样，都是由下蹲状态开始发动。它比普通的行进更快，也易于摆脱被围攻的困境。值得注意的是，用此动作来获取地上的道具是一种安全的方法。



LEVEL UP

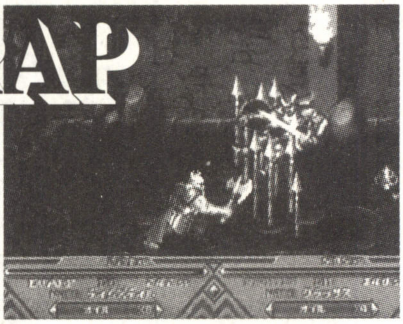
在这系列中，有一些近似于RPG的因素，比如过关后奖励经验值并使人物升级的设定。在升级时，不但人物的各项数值会有所提升，而且所持的武器也会因此变得更强。需要记住的是，过关所消耗的时间越短，得到的经验值也越高。





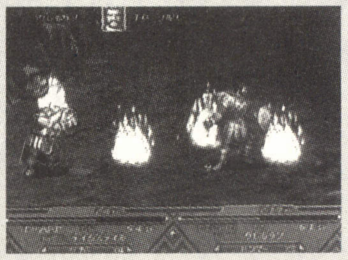
⬆➡过关以后，屏幕上会给出换算经验值的公式，简单说来就是根据时间消耗的多少来决定。在升级时，理所当然的HP最大值会上升，具体每个人物的上升范围都有所不同。

TRAP



右图表现的便是发现道具的状况，在取道具时触动了机关!

在迷宫中进行冒险时，可以从宝箱中取得一些较为强力的特殊道具，比如具有石化效果的弓箭等等。射击在游戏中也是一个较为重要的攻击手段，特别是对于关底，可以进行远程牵制。右图所示的是从宝箱中获得的火矢，从画面上可看出，通过方向键左右连打还能操纵火焰移动的方向，石化矢也近似于此。



"SHADOW OVER MYSTARA" —— II

"SHADOW OVER MYSTARA"是该系列的第二作，继承了前作广受好评的一些基本系统，而在操作性及游戏内容的丰富程度上又做了较大的改进，不但有新的动作，新的道具及敌人，也有前作所欠缺的大量剧情演出。在移植到土星上后，还增加了一些家用机版所特有的要素。



➡比前作「TOWER of DOOM」有大量提升的系列第二作。



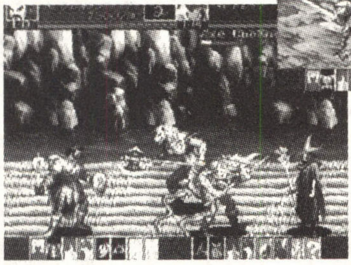
⬅前作中的道具屋依然存在，但店主换成了美女。

NEW ACTION

指令化的操作提高游戏性

在二代中增加了许多新的动作，比如突刺攻击、纵身冲刺等。在后面会介绍其中较为重要的3个技术动作：对空必杀技、危险回避技和疾退，这三个动作都是游戏中至关重要的应敌手段。此外二代中还增加了↓↘→等攻击指令。



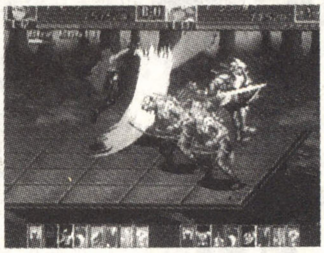


突刺&变招

对空必杀技

指令：方向键↓or↑+攻击键

对空必杀技对于指令输入的时间要求比较严格，适用于对付在空中的敌人，并具有高于通常攻击的攻击力，对体力较多的敌人也很有效。需要注意的是在上升过程中全身是处于无防备状态中。



疾退

指令：跳跃键快速按两次

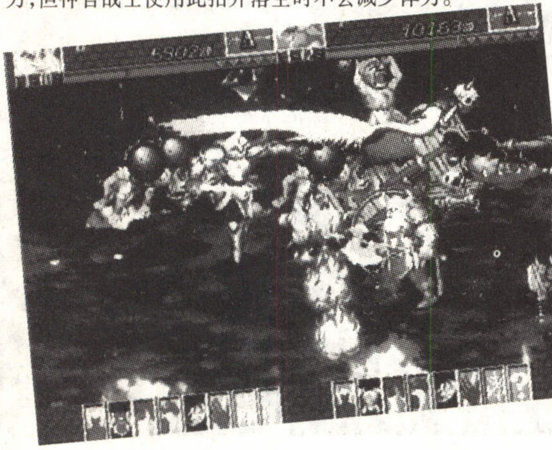
要以很快的动作连续按两次跳跃键，这样便能以后翻的动作向后闪避。在近战状态下利用此动作，可得到很短时间的无敌状态，是危险时进行自救的一个最佳方法。



危险回避技

指令：攻击键+跳跃键

同时按下攻击及跳跃键就能使用出疾速旋转的必杀技，以此来弹开周围的敌人。作为代价使用危险回避技时会消耗一定的体力，但神官战士使用此招并落空时不会减少体力。



高速回转将敌人踢散！

！SS版特别要素



在二代中出现的武器、防具和各种道具总共有99种，对已经取得的道具可从道具栏中进行阅览。当将所有道具都收集于此时，会有奖励吗？

NEW CHARACTER

在前作中出现的战士及神官战士由于其良好的操作性被保留下来，此外在2代中，又增加了两名新角色：盗贼和魔法师。他们分别拥有机关解除及使用各种魔法的能力，使得游戏的变化更多，需要玩家不断的尝试并掌握各人物的性能。

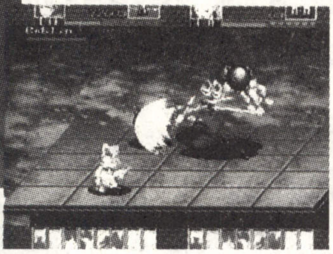


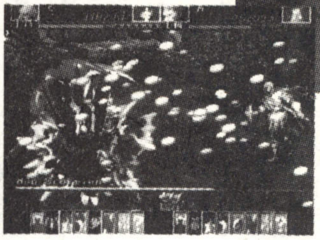
盗贼

在迷宫中设计有不同的机关及宝箱，盗贼能依靠她所特有的持键能力将之打开。盗贼具有比一般敌人为高的行动力，但相应的她不能进行魔法咏唱，因此使用这一类人物的玩家应该更喜欢近身作战。

魔法师

无法期待他的攻击力，只有依靠其各种魔法来进行冒险。随着游戏的进程，可获得多种不同的强力魔法，但由于操作与其他人不同，因此要注意保持距离。

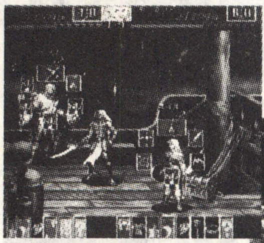






RING COMMAND

当使用道具及魔法时，命令菜单便会打开，显示着不同的道具及魔法。用B键进行切换，A键决定。切换过程中，将要使用的道具和魔法会显示在角色头顶，随后等待决定使用。注意游戏画面，可以发现魔法及道具的拥有数是有限制的，当填满之后不能在获取共它的物品。在选用各种道具及魔法时，需要注意它们的功用及属性，以求发挥最大作用。为游戏进程起见，在平时将回复道具优先配置、与BOSS战时首先考虑强力魔法是基本战法。



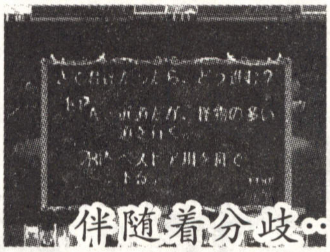


⬆➡注意道具栏的第一项，随时进行调整。

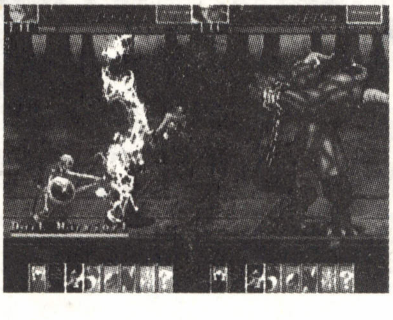
道具栏左右着角色的命运?!

STORY

在“龙与地下城”系列中，分歧变化的故事也是其主要的游戏性之一，特别在二代中，诸多的分歧令游戏可玩性大大增加。在进行过程中，会随着剧情及场所出现不同的选择支，不同的选择支不会造成最终目的的改变，但其后的道路及获得的道具、遇上的敌人也存在着较大的不同。如左图所示，一般在出现选择支时也暗示着难度的选择，选取哪条路线前进完全看玩家的水平及自信心。



伴随着分歧…行动也有质的变化!







索尼克 3D

厂商:SEGA 机种:SS 类型:ACT 媒体:CD-ROM 发售日:1999年发卖预定

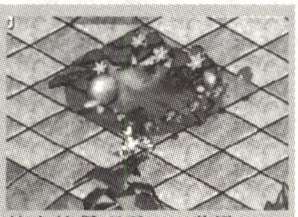
在土星告别历史舞台及DC版"SONIC ADV"大售好评时推出此作为的是……

SONIC系列作品中最具梦幻色彩的一作登陆土星!

因为听说卡奥斯艾美拉尔德被封印的传闻，SONIC来到了不思议之岛——弗利克们所住的小岛，然而看到了被关押的EGG MAN博士，并通过他了解到古代遗迹的存在，于是开始了冒险。又一次面对各种陷阱的考验和敌人的狙击，向着古代遗迹前进吧。

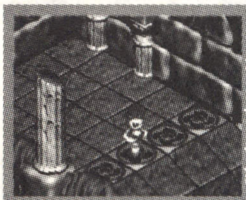

雪山和火山，神秘的古代遗迹，其中隐藏着EGG MAN的基地。

Green Grove ZONE



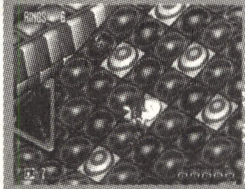
这座小岛由全部七部分组成，而每部分地区又分为三段，除了EGG MAN的阻扰外，并无特别妨害，地势却是高低不平，充分体现着真实的自然景观及3D世界。

Rusty Ruin ZONE



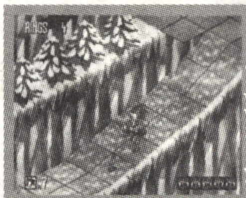
从深海浮上的亚特兰蒂斯遗迹，必须通过回转床来破坏立柱，往下前进。

Spring Stadium ZONE



系列中尚无出现的运动场合，有着乒乓一样的路障，陷阱较多，需连续跳跃。

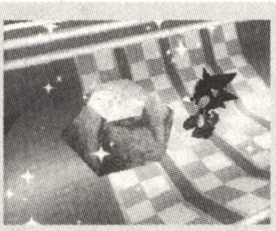
Diamond Dust ZONE

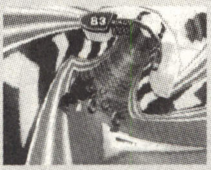


地面由冰所构成，极难停步，也经常有陷阱拦在前方，前进时注意脚下方向及速度。

收集所有的卡奥斯艾美拉尔德!

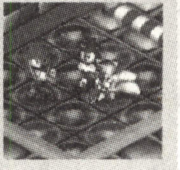
所谓的"卡奥斯艾美拉尔德"其实是一种晶石，也作为过关道具。当收集全50个一般晶石便能进入BONUS关。在屏幕上也有具体收集数的显示，而每打关所有的全部7个卡奥斯艾美拉尔德则是最终目标。





友情出演!

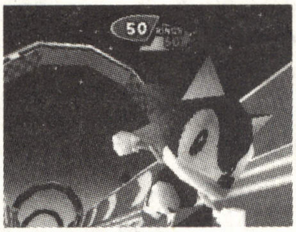


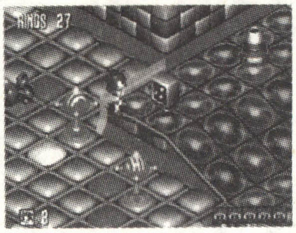




SONIC再次向SATURN的进发

在DC版的SONIC向世人演示惊人画面时，SONIC TEAM又为SS玩家献上一份薄礼。本作的音月由"SONIC R"原班人马制作，并且设计了全新的关卡和BOSS。"SONIC 3D"有着比"R"更真实的3D环境，并能进行视点变更。虽然本作与"SONIC ADV"还有相当大的差距，但认真的SONIC TEAM制作的必然是又一部拥有较高游戏性的SS作品。





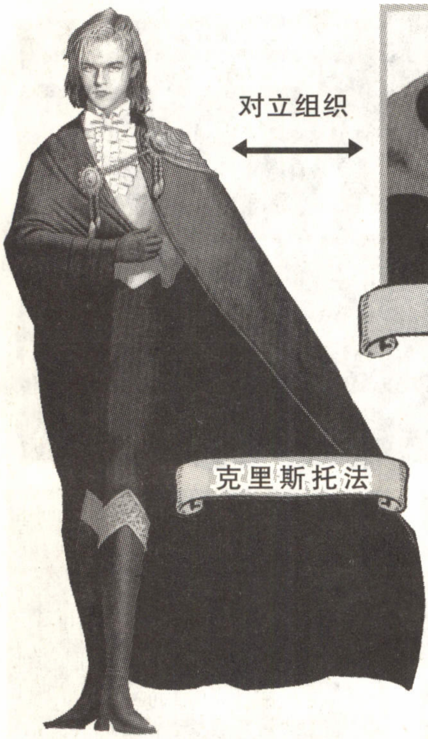
↑从改良的"SONIC R"去体验全3D世界。



吸血鬼传说

厂商:ARTDINK 机种:PS 类型:SLG 媒体:CD-ROM 发售日:1999年3月上旬

风格诡异的新类型游戏，反应着当今游戏厂商不断开拓的最新思潮。


克里斯托法

对立组织 ⟷


丢郎



作为吸血鬼一族的领导，克里斯托法受命潜入亚依查塔，封印醒来的邪恶吸血鬼丢郎，因此而引发了一场吸血鬼一族间的分裂战争。丢郎的能力超强，兼且生性狡猾，拥有不为外人所知的变身能力，更可以召唤僵尸。于此同时，立志将普通住民从吸血鬼威胁中解救出来的吸血鬼猎人也积极行动着……


阿萨·霍尔姆华特


杰克·萨华德


巴恩·荷尔新


克雷西·默里斯


乔纳森·帕克

吸血鬼猎人族 ↑ 吸血鬼的共通天敌

简介

继承着吸血一族的正宗血统，拥有超群的能力和优美的容姿，是现存吸血族中年轻与才华兼备的吸血鬼，全名“克里斯托法·法恩·亚依查”。在晚间，他还能变身为雾，甚至是一匹神出鬼没的狼。

引起吸血鬼丢郎愤怒的真相


罗维娜
丢郎的妻子，英格兰王候贵族出身。

吸血鬼丢郎与罗维娜公主结婚，在东欧的梅德巴克镇幸福的生活着。但是1724年，因为领土之争战败的原领主之女罗维娜被当作魔女处以火刑。当火焰焚烧罗维娜身体时，极度愤怒的丢郎发生了变化，逐渐走向邪恶，以他的吸血鬼能力杀戮住民和较弱的吸血鬼。他曾经一度被封印，但过了150年后却破坏封印再度危害人间。

一天的流程

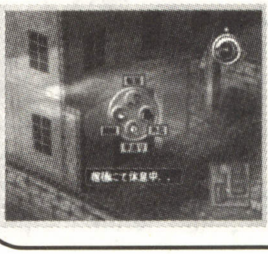
每天分为白天、夜间和睡眠三个部分。吸血鬼、住民和猎人在这三个时段里都有着不同的行动规律。玩家控制的吸血鬼白天与住民对话，夜间则为增加自己的部下而采取吸血行为，并且依靠不断的吸血提高自己的能力，最终目的是打倒丢郎。游戏准备了三个场景，住民和环境都不同。

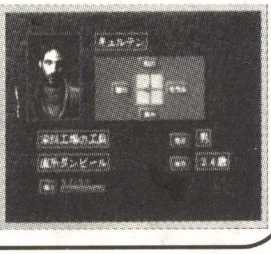
睡眠 → 白天(AM7:00—PM6:00)
- **吸血鬼**接近住民，并且排除猎人的陷阱。
- **住民**行动因人而异，一般出外劳动。
- **猎人**净化被吸血的住民，设置陷阱。

→ 吸血鬼的睡眠

睡眠 → 夜间(PM7:00—AM6:00)
- **吸血鬼**进行吸血行为，命令部下斗争。
- **住民**部下服从命令，大半正常人睡眠。
- **猎人**攻击吸血鬼形态的克里斯托法、丢郎。

→ 吸血鬼的睡眠







白天：以人类的姿态在街上徘徊

白天的目的

最大目的是使住民成为自己部下，为此而进行游说和收集情报。

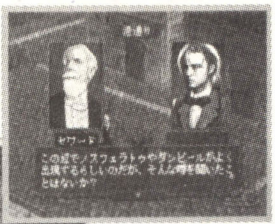
亲近并与住民会话

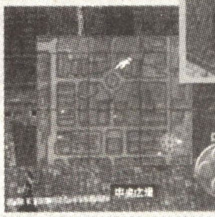
与住民亲近的方法，简单说来就是每天不停地会话即可。在街上遇见或听见有人，进入酒店从店主处打听情报，然后积极靠近并与之谈话，从中寻找自己所需的人物。在定下目标前，一定要掌握其详细情报。



利用天敌猎人

打倒丢郎是最大目的，因此尽量不与猎人多周旋。但也能利用猎人打击对手，杀死其并取得圣水与木剑去对付丢郎。

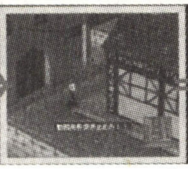




↑←白天猎人是认不出吸血鬼的（也有例外），因此可以向其提供丢郎的情报以求打击这个敌人。

与住民谈话　去仕事场调查　再度谈话







小心去除在一切场合出现的陷阱

夜间若触及猎人设下的陷阱会使自己受伤，因此要在白天变为一般人姿态时调查并去除陷阱。与住民多交流，这样可以掌握陷阱位置的情报。



夜间：变回吸血鬼扩展自己势力

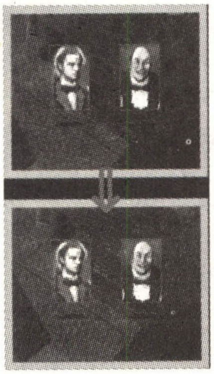


夜间的目的

最大目的是通过吸血行为增加自己的部下，并且与丢郎展开直接的斗争。

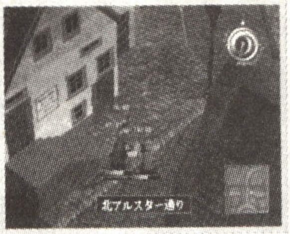
以吸血行为扩大部下

夜间可称为游戏的本编，除了以吸血行为将普通住民变为部下外，还能突入对方的势力范围寝返敌人的部下，具体方法是故意让其吸自己的血，经过一到两次便能使其成为自己部下。普通住民被吸血后直接成为下属，但双方的相性要看白天接触的友好度。



←每天的吸血行为回数是有限的，对于友好度较低的住民吸血效果刚打折扣。

配置并调动部下，战斗正式开始！

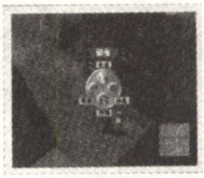




本作的战斗系统是完全自动的。向部下发布攻击命令，当其见到敌人时便会自动接近展开攻击。在战斗时，双方会同时受伤，战斗时间在屏幕的右上方表示，并完全按照真实时间制。当一方的血槽所表示的通常体力降为零时，战斗便告结束。随着部下的增加和具体活动范围不同，双方下属通参战的具体人数每场战斗都不相同，而若能将丢郎击倒便告最终胜利。

向部下传达命令

当住民成为自己部下后，便可对其发布直接的命令，生成、攻击、休息三类行动要结合运用。另外在吸血时，只要住民的血槽成为青色便表示吸血成功。





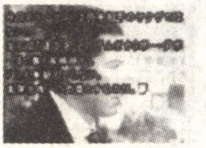
街

厂商:CHUNSOFT 机种:PS 类型:AVG 媒体:CD-ROM×2 发售日:1999年1月28日

对于没有玩过SS版的玩家来说，增添了许多便利机能的SS大作不容错过。

八条未曾一见的线索正缠绕着洪谷

本作的SS版曾受到较高的评价，成为SS上拔尖的AVG之一。“街”的故事舞台发生在日本东京的市中心涉谷，由八个主人公和无数相关人物组成极其复杂和壮大的故事。本作在移植到PS后，又加上了许多新机能，借助着强化后的高度游戏性，必定能让没有进行过SS版的玩家感到这一AVG大作的魅力。





Point 大家都能满足的难易度设定



在SS版重要事件出现时，会有“!”的标志表示。当达成BAD ENDING时会由长达五日故事的第一天重新开始。PS版对此进行了改进，除了与土星版难度相同的“HARD”外，又设置了“NORMAL”及“EASY”，使玩家更易于过关。



⬆➡隐藏故事“青色罪恶抄本”依然存在!这个故事与情节限制发生的条件及难易度的设置都有一定的关系。

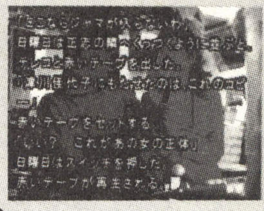
Point 非常便利的时间记载机能

由于本游戏是由八个故事组成，相互之间的关系显得异常错综复杂，要想达到所有的结局也显得非常困难。在本来的SS版中，有笔记本一项可供调查完成度及各主人公的行动，而到了PS版又设置了更为便利的时间记载机能。在这里将八个主人公在某一时段的行动都具体表现出来，以详细的情报表示完成度与线索，并且能随时选择自己喜欢的主人公进行他的故事，由此能更方便地达到特定的结局，并且让玩家能够尽量不错过线索。



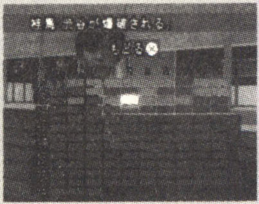
Point 虚幻影像模式

有许多玩家因不喜欢真实影像的游戏而错过了SS版的“街”，在PS版中又设置了虚幻影像的模式，可以使得有着不同趣味的玩家来尝试。



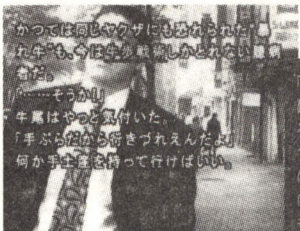
Point BAD ENDING 列表

在游戏中各主人公都有许多BAD ENDING，因为对完成度有影响，掌握BAD ENDING的情报也是非常重要的，PS版提供这一机能。



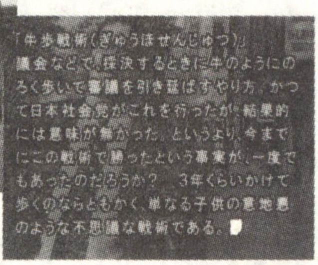
命运的交叉使得游戏性大大增加

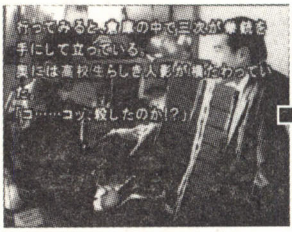
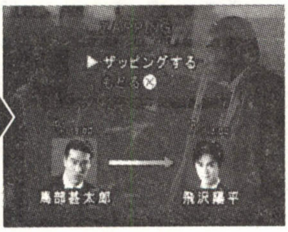
在涉谷舞台展开的八个故事，存在着非常复杂的线索。在故事进行过程中，八条线索随时会产生交叉的情况，此时便能运用“ZAP系统”操作与当前主人公相遇的另一主人公，而故事也将由此转移到了另一主人公身上。下方一些图片表示了ZAP系统的实际运用。在会话文章中，有时会出现以青色表示的词语或句子，这种提示被称为TIP系统，需要玩家加以调查。值得注意的是，当TIP出现时，也是能运用ZAP的时候。

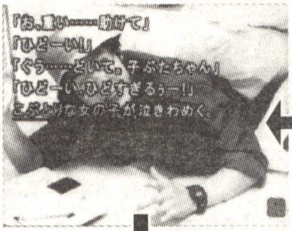


↑八个人组成的故事运用TIP系统来进行转换和组构。

检查每一个交叉点











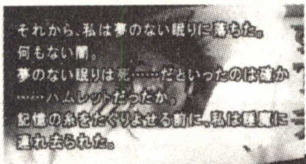


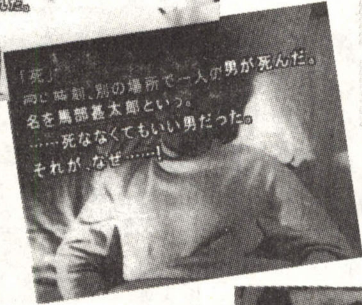
选择支当然无比重要

虽然经常使用ZAP能对完成度的上升有所帮助，也是玩家收集线索的重要辅助手段，但单纯的ZAP并不能使故事进程有很快的发展，更重要的是要依靠游戏中出现的选择支来推动情节。和SS版一样，在故事进行中出现的选择支一般都以较明显的字表示，从几条行动选项中决定自己下一步行动。

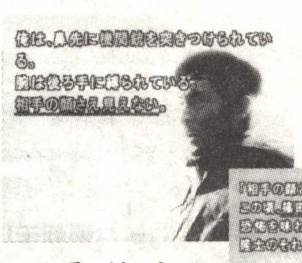


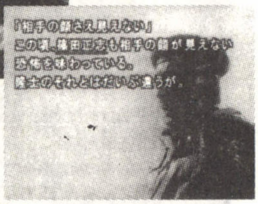
要检查所有的TIP!





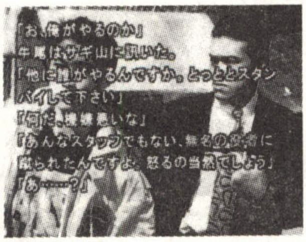
↑➡相关人物的TIP以绿色表示，而场所及物品则是青色。



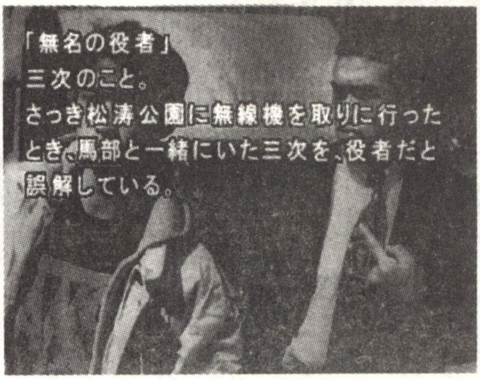


←⬇当见到文章中青色的部分，意味着出现TIP，此时即能将隆士的故事向正志的故事进行ZAP。

不要错过任何场所出现的ZAP点。



↑相关角色的对话时经常会出现TIP，但能够利用ZAP系统的对象只有八位主人公之一。



众多的TIP和ZAP使得故事无比复杂。



天诛 ~忍凯旋~

厂商:SME 机种:PS 类型:3D ACT 媒体:CD-ROM 发售日:1999年2月25日

同时受到东西方玩家欢迎的ACT奇作在经过强化后再次凯旋。

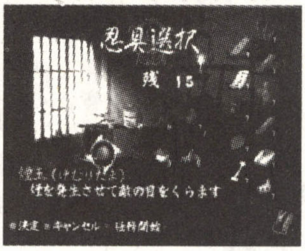
“天诛”推出美版后，以其独特的氛围和良好的操作性在欧美地区也广受好评。美版是在日版的基础上加强各种细节而移植的，由于其在游戏性方面得到了较为完善的调整和提高，因此SME又将它进行逆移植。在后文会列出所有的新系统，对于“忍凯旋”所追加的两个剧情也有详细介绍。

一、镜头配置的变更

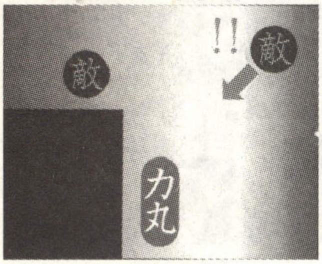


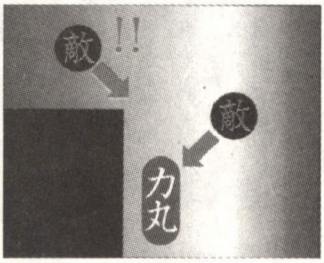

⬆⬅标准后方镜头，使得视野更为清晰。

二、新加的特殊忍具



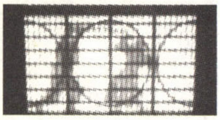
三、敌人AI全面强化





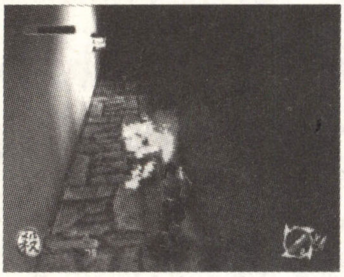
这是本作最大的变更点。敌人的临战体制有了很大改进，不仅会注意同伴的反应，而且在地上发现尸体、听到手里剑发出的声响后，都会立刻警觉。





四、彩女力丸增加的变更点

特殊忍具、忍法火炎击




⬆⬅特殊忍具之一的忍法火焰击在使用时镜头会随之变更，充满迫力。

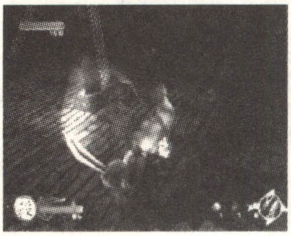
彩女的新动作




⬆⬅增加了↑↓□的新动作指令，使用后彩女便会跳转到敌人背后进行攻击。

五、装备一新的BOSS初次登场

南蛮海贼头目巴尔马

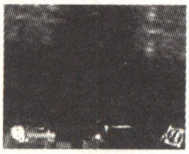


邪教卍教教祖 怨



六、敌人配置一新

敌人的位置与前作有了很大的改变，存在着三种新的配置方法。



七、系统方面细致的变更

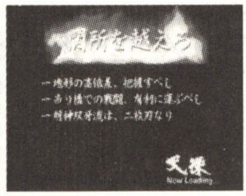
游戏进行时，雪花的表示有了变化，并且许多系统画面都经过了重新的制作。

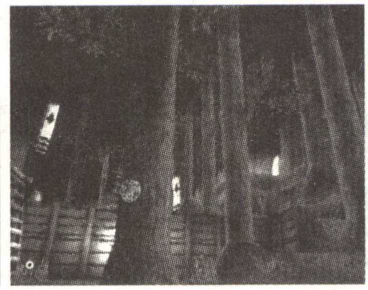



新任务之一：穿越关所

“忍凯旋”新加的关卡。这是其中之一的目的：“穿越关所”。这与以前的关卡有些许不同，通过下面的介绍使你重新把握。

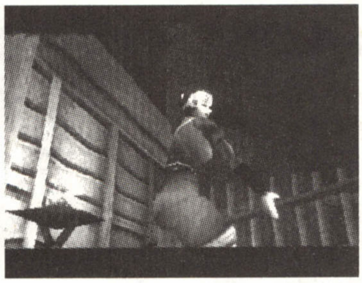
永远的战乱又包围了处于平安中的人们，不安隐的空气笼罩着上空。受命监视乡田的武士散在各地。其中一人为了将情报带给桂念的同伴而意图穿越关所。





由此开始，一直到城下

这个新任务与一般的任务有所不同。全体地图由高低起伏极为明显的地形构成，开始时于山道间行动，穿过桥及高低不平的道路后，才能到达追踪的目的地——关所，路上有许多敌人，一旦被发现便会受到密集的弓箭袭击。更为重要的是，本关与其它任务最大的不同是存在着两个关底，由开始的路线分为与使用长刀的少女田鹤交战的部分，及与明智尖十郎交战的部分。玩家要接受这些艰难的考验，将书信送到最后的关卡处。

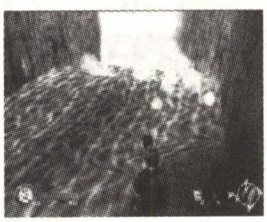


使用明神双牙流的刀手出现！



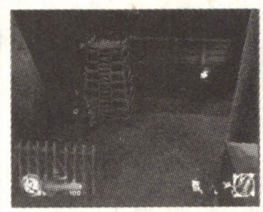
要经常确认上下的道路





关 所

这个场地有着江户时代的街道景象，并且设置着国境警备所，如果没有通行证的话是不能随意通过此处的。特别是在江户周围有着严密的监视，号称“进入的只有铁炮，出外的只有一个女子”。地形上非常复杂，守卫的武士无处不在，极难轻易通过。



任务执行的次序

首先，由乡田松之信下达任务。任务是由诛杀敌人到探寻药草等多达 11 种。当接受了一个任务后，即会在画面上表示有关这项任务的各种提示，随后便要选择在本关中携带的忍具开始执行。

任务选择

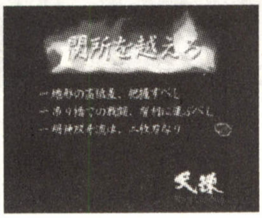


忍剧选择



←选择忍具时，要根据任务表示画面中的提示来相应选用各种忍具。

任务开始



忍具的活用

忍具的使用非常重要，各种忍具除了有相应的功能外，有些还与敌人具有一定的相克性，而适应不同的地形也得靠忍具的活用。在右面的画面里表示着一些具有代表性的忍具，如果不使用这些的话想从遍布敌人的场地中生几乎是不可能的。当取得“忍术皆传”的称号便能得到新的特殊忍具。

钩绳



←利用一端的钓爪能够勾住诸如屋檐等高处进行快速移动，是最重要也最长用的一种忍具。

手里剑



←这几乎已成为忍者的代名词，充分象征着忍者神出鬼没的特征。然而每件只能使用一次。

五色米



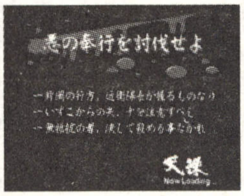
←当不慎迷路时，五色米的运用便成为必须。使用五色米的场合会在地图上表示出来。

新任务之二：奉令讨伐恶德商人

第二个新关卡的舞台是在有着武士的村落中。由恶德商人越后屋组成的浪人团将与彩女及力丸展开斗争。



越后屋死亡后，在乡田家的客厅中却有人又提供了一个情报，『片岗』这个名字又传入耳中。向来表面有着攻击的片岗也是个恶德商人，令乡田意外，但必须除去。



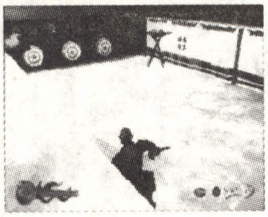
“没有心德的话，将会变得很困难”

这里的关卡似曾相识，与前作的第一关大体上有些相像，由充满时代特色的武士屋所组成的村落景观，并且进行此任务时一直在下着雪。整座村庄的构造较为复杂，而下雪的天气又给执行任务带来了诸多的不便。由于敌方的AI得到了大幅度的提升，在途中所遇到的困难也随之增长，连番的围攻会使初次上手的玩家很不耐烦。此关的敌人是敌视新撰组的武士们所组成，彩女与力丸在展开故事时有着很大的不同，使本关值得进行两次。



屋中复杂诡异，小心进入





不同的故事展开



⬅在飞舞的雪中领略到武士之道的片岗于力丸面前剖腹自杀。



➡“没有让小丫头说教的必要”片岗说着这句话向彩女发动了攻击。

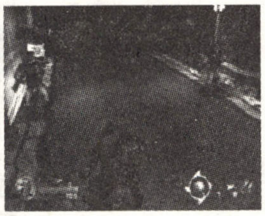
武士村落

由于随时防备着外敌的入侵，因此在建造村庄时将居住空间高度密集，特别是有着高高的墙。在各种房屋间，存在着剑道与弓道场，当然在还没有水道的时代，井户的设置也是必要的。因为经常受到外敌的威胁，在片岗主持下整个村落有种神秘的气氛。

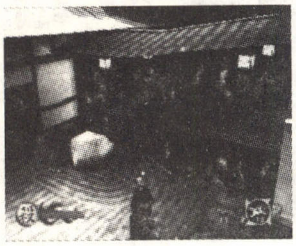


学会所有的忍术

要想成为上级的忍者，与敌人简单的交手一二次是不能学得高超的忍术的。在临敌之时尽量绕到敌人背后，并且积极运用月面宙返和反转斩等腾挪的招术。



交战时尽一切可能绕到敌人背后

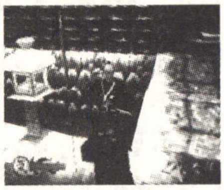


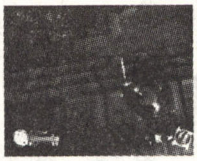


以无声的必杀之技埋葬敌人

“天诛”的最大迫力便是忍者使用必杀技时带给人的爽快感。在敌人发觉以前，绕到其背后一击使其毙命。在使用必杀技时要完全把握敌人的位置，掌握好在敌人的背后、侧面、正面三种类型的必杀技。

勿忘特殊忍具









以上所提供的是一组使用必杀技时连续写真。首先由墙上开始，确认周围的状态，悄悄跳至敌人背后，接近出手。这时绝不能让敌人看见任何一点行动。

神秘剧场

厂商:ENIX　机种:PS　类型:ADV　媒体:CD-ROM　发售日:1999年3月18日

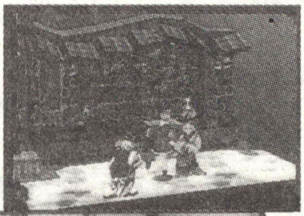
同时具有解谜和与怪物战斗乐趣的卡片游戏,有着较高的可玩性。

在魔诃不思议的剧场接受等待已久的冒险

这是一个与被称为"アーク"的精灵协力解开谜底的冒险游戏。故事发生在城镇中一座神秘的正建设中的广场,由此主角将被引入四个不同的世界。在冒险过程中,有七个アーク会出现,这需要在游戏进行广泛的调查及收集情报。アーク对于游戏而言,具有着极为重要的辅助效果,所以要对此规则首先进行了解。故事包含两个主人公,以不同路线分别展开。



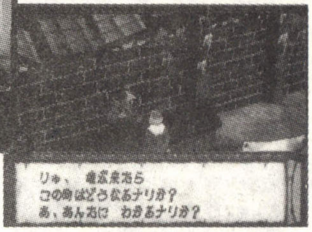




场　景

这是四个异世界中具有中国特色的"キャセイ",主人公在此将参加一场具有特殊意味的舞蹈大会……





↑在这个世界中,留传着有关龙的传说,会有"**アーク**"出现吗?

アーク是什么

アーク是这个世界上所存在的妖精中处于上位的一种。所有的妖精都为了能成为アーク而坚持不懈地努力着,当然真能成功的只有其中的少数。当妖精达成目的后便会变身成为アーク,并习得一般妖精所无的特殊能力,但有一个前提条件便是妖精必须接受磨难及正义与否的考验。

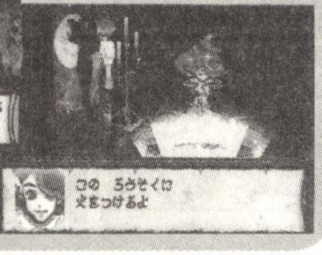


アーク的效果

成为アーク的妖精在变身的一刹那,同时具有了特殊的能力。他们的特殊能力有着各种功用及属性,如果主人公能得到他们的帮助会大大有利于冒险进程。

举例来说,有一种名为"勇气之妖精"的アーク,会用他特有的炎属性能力而赋与主人公操纵火的能力,同时提升主人公的勇气数值。在今后的冒险中,还有些机关及事物都得依靠"勇气之アーク"所赋与的炎属性能力通过。在运用及吸收特殊能力时,要注意妖精与アーク本身所属的属性不同。





↑妖精所持有的**アーク**特殊能力有着各种不同的变化,需区别使用。

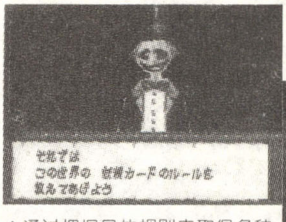
アーク的信赖度

得到了アーク的帮助后,并不意味着能一劳永逸地使用其特殊能力。アーク在能力数值上有着信赖度的设置,并且会随着主人公的行动而相应产生变化,当低于一定数值时会影响主人公特殊能力的发挥。这个数值是根据主人公与アーク的会话内容所直接产生变化的。



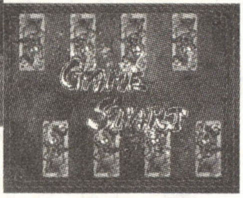
使用妖精卡片去解开谜题

为了解开为数众多的谜，主人公要依靠成为仲间的アーク所提供的特殊能力。当信赖度达到一定数值时，主人公会成为火之玉状态，而如果信赖度过低，アーク便会根据自己的意志飞往感兴趣的场所，也等于不能借助他的力量了。妖精卡片的使用关系着アーク的信赖度，并决定着是否能招换各种アーク。在故事进行中，与各世界存在的精灵进行“妖精卡片游戏”并获得胜利，便能取得妖精卡。以下是此游戏的具体规则。



⬆通过把握具体规则来取得多种妖精卡片。

在卡片游戏中决胜！



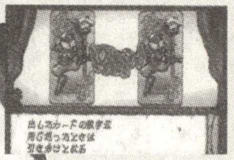
基本规则

妖精卡片由1到7的数字来表示，可从画面上掌握规则。



⬅由四张卡片中任选一枚比较大小。





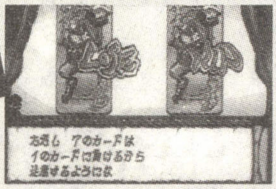
⬅在单张卡片进行比较并数字大小相同时，此轮即作和论，需看下一轮。



➡在卡片上方有流动的光表示时间限制。

两张卡片相互比较，大者取胜。

注意此处！



➡也存在着7负于1的特殊规则。

卡片的变化

当比较卡片并得出胜负后，此时手中所持的卡片并不会增减，只是获胜的卡片在数值上得到增加，而告负的卡片则减小。具体升降数值的规则完全取决于两张卡片之间的差距，以此为原则换算如何增减数值。





卡片的效果

当出现卡片横转的情况，即表示此时发动了这张卡片所固有的特殊效果。比如勇气之卡片具有“卡片数值自动变化”的特殊效果。使用特殊效果决定胜负并得到重要的胜点后，便能获得新种类的卡片。

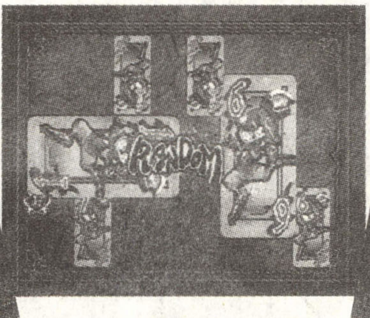


⬅发动特殊效果时，画面上会有标志。



在对手面前发动卡片！





运气也很重要！



⬆在对手面前发运特殊效果并取得最终胜利，便能获得新的卡片。



雅典娜

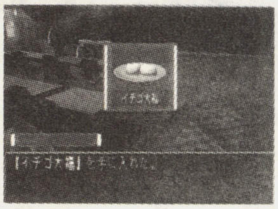
厂商:SNK　机种:PS　类型:AVG　媒体:CD-ROM×3　发售日:1999年3月11日

SNK"元老"级的美少女于99年春天在STATION上开拓出一片神秘的世界。

使用超能力所必需掌握的ESP系统

一个普通的高中生,突然间在身上觉悟到常人所无的超能力,也因此卷入到不平凡的事态中。为了探明自己身边所发生的突变,雅典娜依靠自己的超能力开始走上动荡不安的冒险道路。

在游戏进行过程中,要经常使用超能力,而相关超能力使用的ESP系统也成为本游戏中的第一要点,要求玩家在进行游戏前首先把握。



雅典娜的超能力觉醒

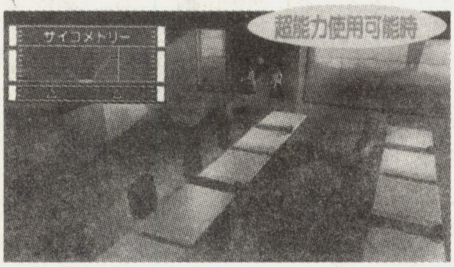
本是普通高中生的雅典娜正在安静的学校过道中行走……突然，头顶掉下一本不知从何而来的神秘书本，在她来不及做出反应时，一道奇幻的光顷刻吞噬了她，使她发生了不可思议的变化。等到雅典娜再度睁开双眼后，整个世界对她而言都不同了……





ESP能量槽系统

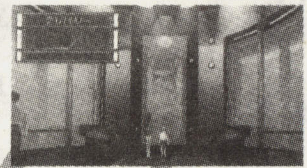


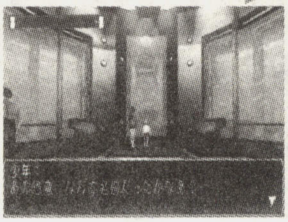


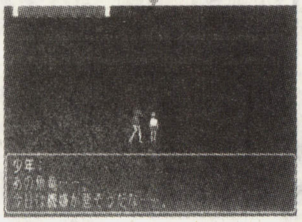
画面左上方表示的便是决定着超能力运用的ESP能量槽。当状态呈波型时，即表示超能力使用的可能程度大小，并随时间而变化。

超能力使用时的时间场所都需加以注意

在ESP槽所显示的范围中，超能力的使用是不加以限制的，一切取决于波纹线的大小。在使用超能力的场合方面，也需要雅典娜事先进行收集情报。而超能力的回复则依靠着游戏中得到的各种回复道具。

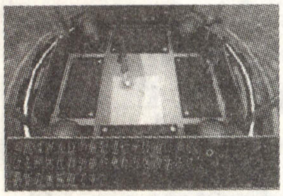






序盘登场的角色和舞台介绍

本游戏中会出现许多形像各异的人物。除了雅典娜的好友柏崎理惠外，那个著名的“包子少年”当然也不会缺席。在这里先对游戏初期出现的人物作一简单介绍，作为序盘的第一、二章，能让你明白有关“超能力事件”的大体人物关系。



椎拳崇



清岭学园高等部1-B。从中国而来的留学生，具有着旁人所不知的超能力。憧憬着雅典娜，并因关心而加入到事态中来。自称拳法达人，但未经旁人证实。

マサト



在悲伤的眼光中藏着不可知的秘密。在雅典娜为自己的超能力感到困惑时，告知了一些谜之语言。

アストライオス



身着小丑服装、袭击雅典娜的神秘男子，拥有与雅典娜相近的能力，一切动机不明。

高冲清乃



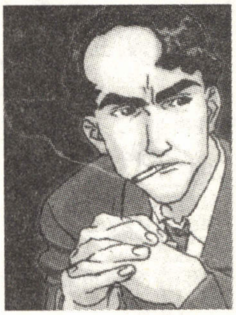






WAD极东支社专属博士，同社生体工学研究所E. A. R. F. 原所长，为WAD作出诸多贡献，在被突然解任时离奇失踪。

三宫芳宏







市立清岭学园高等部社会科教务，1-A担仁教师。教学态度似乎不甚认真，时常口叼香烟，令人难以捉摸。最近产生有关三宫诡秘行动的传言，与“超能力事件”有所关联，真实身份不明。

市立清岭学园高等部



学生总数约600人，男女比例4: 6。偏差值、进学率综合评价上等，创立历史较短，实质为WAD直营学校。



ディノアクリウム



由遗传基因创造、供游客通过透明过道观赏再生恐龙群的大型主题公园，施设着人工湖，地上设施全长120米，由观光电梯上下连接。其建设企业背后有着不寻常的背景。





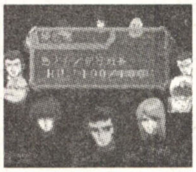
宇宙战舰大和号

厂商:BANDAI 机种:PS 类型:SLG 媒体:CD-ROM 发售日:1999年2月预定

著名动画的GAME化，挑战你把握真实时间制游戏的功底。

游戏主要流程

本文是对游戏内容组成的具体介绍。在游戏的详细操作上，大体分为“航行”、“运营”、“战斗”三部分。



航行时要对“大和号”作目标布署，依靠不断强化部件来控制并确保机体安全。



运营是在舰内运作的模式，对战舰进行维修和武器燃料等的补给。



战斗时是以真实时间制来进行的，分为舰队战和舰载战机战两类。

基本系统

戏剧化的故事

一、令人感动的新表现

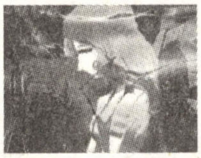




除了前面所简介的三个模式外，游戏进程中还有许多“宇宙战舰大和号”的剧情插入，充分体现原作气氛的由3D-POLYGON制作的人物和场面经常出现。而在游戏序盘中，又会对操作方法作形像的说明。

二、充满临场感的动画

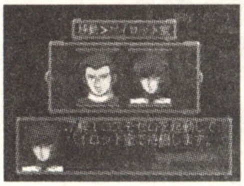




在剧情模式中，随处都会插入CG MOVIE。“大和号”的进发、舰队战斗以及动画中的经典场面都会一一再现。而且，一些近乎松本零式WOLD的原创角色的登场，也会有不同凡想的画面表示。

根据不同的能力对部下实行配置

在“通常”的行动部分中，可以对所有的部下进行特定的配置。为了避免疲劳对执行任务的消极影响，也需要在这时及时让部下休息。



配置场所	配置效果	配置可能的部下
舰长席	系统关联菜单、激励指令的使用	冲田のみ
战斗指挥	攻击关连命令	古代、南部
主战飞行员席	航行关连命令	岛、太田
コスモレーダー受信席	レーダー表示	森、相原、アナライザー
右舷补助席(1)	大和号的修理指令	真田のみ
右舷补助席(2)	障碍物探知	太田、岛、アナライザー
左舷补助席(1)	敌种类认知	南部、古代、アナライザー
左舷补助席(2)	通信、舰载机的行动半径MAP	相原、アナライザー
机关部制御室	波动能量出力调整	德川のみ
机械工作室	生产命令	真田のみ
飞行员室	舰载机出击命令	加藤、古代(同时待机可能)
医务室	治疗命令	佐渡、森、アナライザー(同时待机可能)
舰长室	冲田的休息	冲田のみ
个室	部下的休息	除冲田外全员
机关室	机关部制御	德川のみ

宇宙战舰大和号

古代 守



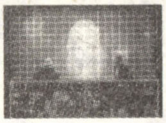
古代进之兄，战舰“吹雪号”舰长，隶属于冲田十三的舰队，于冥王星轨道上失踪。

ガミラス星



是太阳系大**マゼラン**星云的**イスカンダル**星的兄弟星，为**ガミラス**帝国所在地。

イスカンダル星



距地球**14**万**8**千光年，被海水覆盖的美丽行星，却因为受到**ガミラス**帝国的威胁而面临毁灭。

波动引擎



根据**スターシャ**设计图而制造的大和号引擎，为“波动炮”及“跳跃航行法必需部件”。

コスモクリーナーD

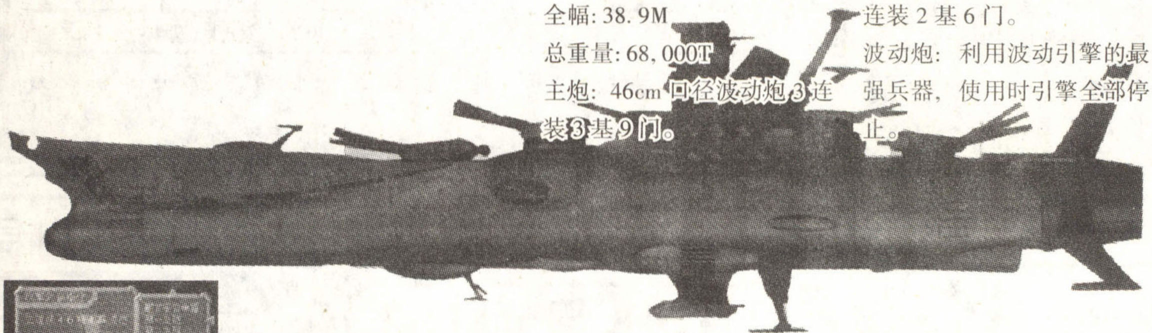
又称“放射能除去装置”，为**イスカンダル**星的**テクノロジ**梦想得到的机械，用于净化惑星受到的污染，对于濒临灭亡的人类而言，是唯一的救世主。

跳跃航行法



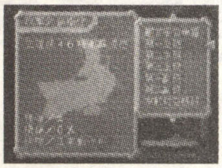
依靠波动引擎的特殊航行法，能飞越时间及亚空间，瞬间转移至遥远距离外。

这就是，宇宙战舰大和号！



全长：263M
全幅：38.9M
总重量：68,000T
主炮：46cm口径波动炮3连装3基9门。

副炮：15.5cm口径电波炮3连装2基6门。
波动炮：利用波动引擎的最强兵器，使用时引擎全部停止。



烟突导弹：利用大和号烟突的全八门导弹

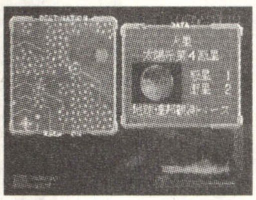
宇宙鱼雷：舰主6门，左右舷3基6门。

左右舷对空机枪：左右舰腹2连装·4连装对空镭射枪

航行

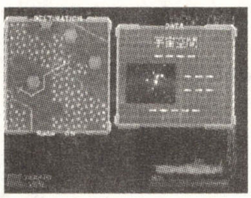
一、大和号的航路设定

航路设定对大和号行进无比重要，在角色选择画面选定部下，规定"目的地设定"的目标地图位置，路线依此自由规定。



二、进路的变更

注意"航行设定"之外，目的地之外还存在其他的卫星和惑星，以及有用的物品，此时就要对航路进行变更来探索寻找。



三、跳跃航行法

跳跃航行法使用时必须使波动引擎出力达到**120%**，这时要用德川的"出力强制**UP**"命令来加以调整，画面下方会有红色槽显示。



运营

一、大和号的修理

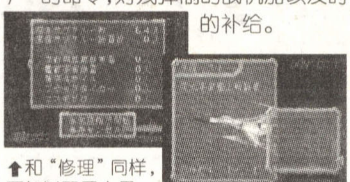
对于损伤的船体，可以通过真田的"修理指示"的命令来加以修理。修复程度根据配置人员多少而定。



↑船体损伤对其能力有极大影响。

二、消耗品的生产

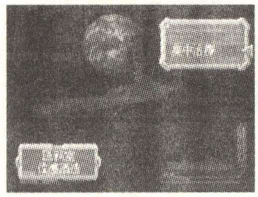
在战斗中消耗的武器及弹药可以将真田配置于机械工作室，并下达"生产"的命令，对残弹制的战机加以及时的补给。



↑和"修理"同样，要加以配置人员。

三、受伤部下的治疗

对于"运营"较为重要的要素——部下来说，其健康状况值得注意。可以将佐渡先生和**アナライザー**配置于医务室，为受伤部下治疗。



战斗

一、战舰VS战舰

在战斗前，会由南部传来敌战舰的情报，当两军相遇时便展开真实时间制的战斗。在战场上玩家主要控制大和号击破敌舰。



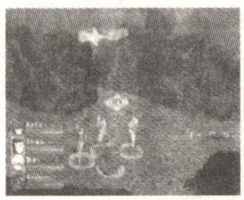
二、战舰VS舰载战机

在战斗过程中，可以根据情况派遣出战斗机小队进行机动作战。在出击以前要对战斗机小队的进攻阵型加以考虑和选择。



三、白兵战

根据剧情，会有发生白兵战的场合，类似于一般的**S·RPG**。对部下下达的命令主要有"攻击"、"治疗"和"工作"三项。



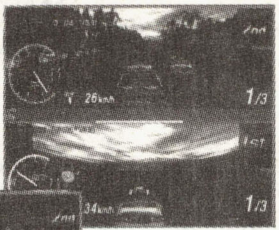


世嘉拉力 2

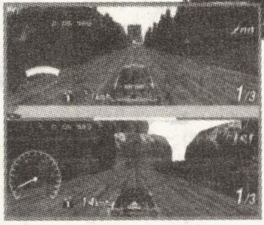
厂商:SEGA　机种:DC　类型:RAC　媒体:GD－ROM　发售日:1999 年预定

街机的赛车大作在经过一再改良后以近乎完全移植的水平在DC上掀开网络之战。

2P 对战的画面



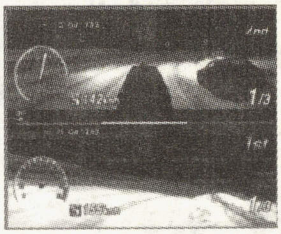
“世嘉拉力 2”一再延期是为了完善网络对战功能,但对于普通玩家所关心的2P 对战，世嘉已提供了接近完成的画面。和传统赛车游戏一样，2P 对战时采取上下分屏的方法，为了使玩家全面掌握赛中情况，在进行中可对于视角作多种变更，并清楚给出两车位置关系。



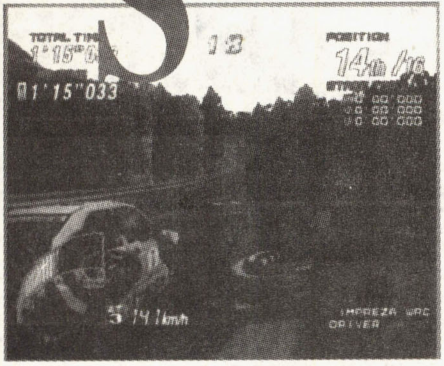
←↑基本上对战时能使用游戏中所有的赛道,而对于天气及路面状况都能进行不同的变更,画面也清晰的给出了赛车的详细运作情况。

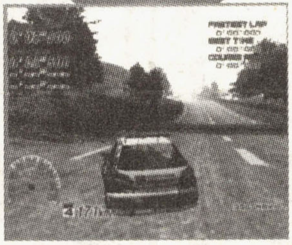
自由的变更视点

下面这张图片即给出了 2P 对战时采取不同视点的情况，1P 用的是普通后方视点，而 2P 则采取了临场感十足的主观视点。在对战结束后的 RE-PLAY 中，可自由地变更镜头。

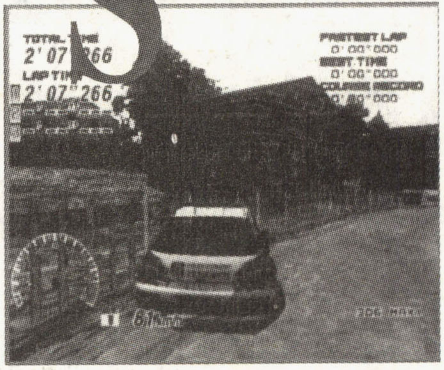


Special Stage 1　Mountain SS1－3 的分歧点　Special Stage 3



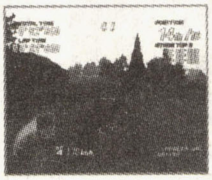


↑两个赛道的分歧点存在于中盘左右的场所，**SS1** 的赛道路线往前直进，而 **SS3** 则要求赛车往右转弯，从此进入两段难度不一的赛道。



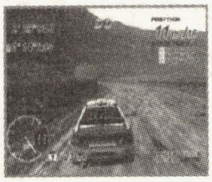
存在速度感的初级赛道

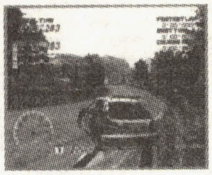




全体赛道基本处于下坡路上，后半流程存在着大量 S 字的弯道，但因赛道较宽，因此在拐弯时并不困难，属于三个 Mountain 赛道中最简单的一个。另外,此赛道由于大半都是正规公路，对于速度的影响并不很明显，因此在此赛道上行驶时，可以充分感到爽快的速度感。

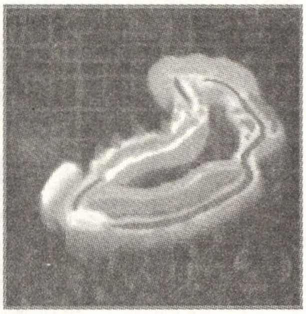
连续转弯的超难赛道





MOUTTAIN 特殊赛道中难度最高的一个。由前半的分歧点开始,赛道将进入狭窄、并存在大量急转的山路,并且由于路面情况的不佳,对于车体的操纵平衡也有很大的影响。玩家在此赛道中不仅要求有极高的连续甩尾水平，并且要对车体弹跳的状况加以准确把握。

DESERT 的新 SS 登场

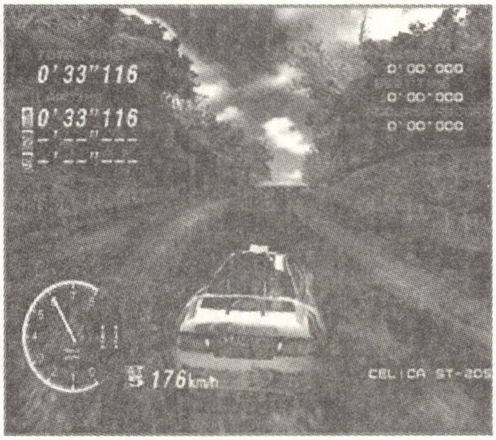


“世嘉拉力 1”的初级赛道经过调整后再度出现

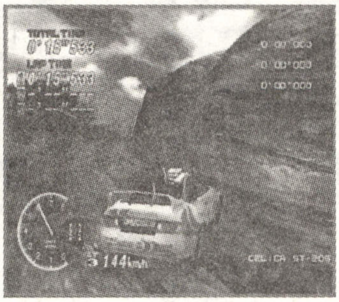
在前一页中已经介绍了 DC 版的原创赛道 Mountain，而在实际过程中，世嘉又将上一代的初级赛道进行改进后收入这个版本中。虽然赛道的路面情况，对于玩家而言已经非常熟悉了，但借由不同主机的机能差距而重新表现的游戏画面也能令人耳目一新。在赛道具体情况方面，也作了相应的调整，需要重新体验。

固定的程序也有新的乐趣！

“DESERT SS 2”的赛道和前作基本相同，但到达中盘以后会有连续三次跳跃的地形，对于磨擦率也有新的调整。







CAR SETTING 模式详细公开

TRANSMISSION

这里可以对 TRANSMISSION 的方式进行变更，总共有四速、五速、六速、七速 AT 四种类。

GEAR-RATIO

这是对车体的 GEAR 比的设定，从 LOW 的加速度到最高速度的 HIGH 的十阶段选择。

FRONT SUSPENSION

对 FRONT SUSPENSION 的硬度进行十阶段的选择，对于赛车急转时的制动无比重要。

REAR SUSPENSION

对 REAR SUSPENSION 的硬度由 SOFT 向 HARD 进行十阶段的设定，影响着车轮的转幅。

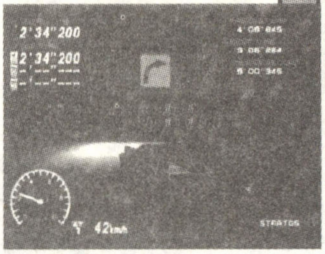
STEERING

对于方向盘调整的项目，由 LOOSE 到 QUICK，也有十阶段的变更，制约着方向盘的反应。

BRAKE

和上一项目一样，对于 BRAKE 也由 LOOSE 到 QUICK 的十阶段设定，制约着急刹车的程度。

CO-DRIVER



在夜间行驶时，在达到下一转弯的前行方向前，都会有驾驶助手予以指导和提醒。在这可对于驾驶指导员的性别加以选择。

TIRE TYPE

“世嘉拉力 2”的天气及路面情况总共有 11 种类的 TIRE TYPE，加以预先的了解十分必要。

ASPHALT

主要由辅装路面构成的类型

① DRY/DAMP：较湿的路面及 WET 路面。② DAMP/WET1：WET 路面专用。③ DAMP/WET2：主要为砂道。④ WET：路面有较大的湿气。

GRAVEL

干路面与湿路面构成的类型

① DAMP/LIGHTLY WET：所有路面。② DRY DAMP/WET：较硬的路面。③ COMPACTED GRAVEL：柔软潮湿的路面。④ SOFT/WET GRAVEL：多雪的寒冷地区。

SNOW

湿路面与 WET 路面构成的类型

① SNOW：柔软的雪道。② ASPHALT SNOWY/FROZEN：ASPHALT 及雪道路面。③ ICE：冻结的路面。



CLIMAX 世界

厂商:SEGA 机种:DC 类型:RPG 媒体:GD-ROM 发售日:1999 年 6 月 10 日

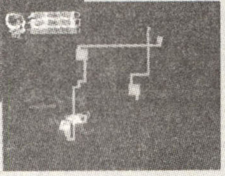
DC 首个集合以前名作的 RPG 将会以其独特的世界构成来到玩家面前。

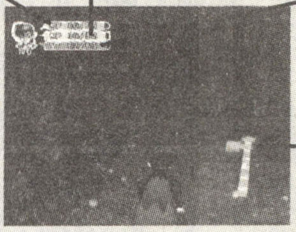
CLIMAX 世界系统构成简介

■使冒险变得便利的系统

在迷宫中冒险时，角色的右边会表示出一定范围之内的地图，并且对于左近的道具及怪物也会有画面上的显示。除此之外，在玩家所进入的迷宫都由“自动地图系统”来生成，两大亲切机能对于不习惯复杂迷宫玩家们来说定能起到相当大的作用。

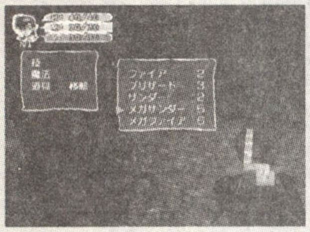




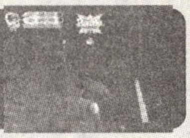


■怪物的战意状况变化

敌人会以一到四个单体构成一组出现，并且在行动判断上有着较高的 AI。

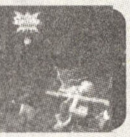


逃走
这里的敌人会根据情况来决定继续战斗与否，视不利而逃走。



进入战斗模式
当怪物战意较高时就会进入传统的战斗模式，要注意自己的 HP。

穿行
没有战意的怪物是不会挑起战斗的，玩家可以安全通过。



战斗时的指令			
技	消耗 VIT 进行特殊攻击	魔法	消耗 MP 使用各种魔法
道具	使用身上所携带的道具	防御	防御敌人的攻击
逃走	由战场逃离，可能会失败	情报	观察敌人的情报
移动	一回合内进行前后左右的移动	说得	尝试使怪物成为仲间

不思议的原住民们

住在スタイル的住民们，出身于这个世界中央的国家，听从长老们的命令，有着这一国住民所特有的语言，是主人公主要的情报来源。





CLIMAX 世界系统构成简介



⬅由这个视点可以看到各个地区的大体状况。

➡根据地区的不同，建筑物及住民的世界观也会产生相应变化。

独立存在并且有着不同文化的世界一部分ピース，持有着不可思议之力。现在所能了解的有六个ピース，旁边即是对于他们的介绍，然而这个世界的来源却无人得知，有着许多的谜需要解明。

现在所能判明的六个ピース

ルルアン广场ピース



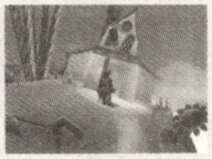
与魔法的世界。着中世纪欧洲剑华的地区，再现广场周围较为繁

时计塔ピース



冒险历程。此开始向他处的在的世界，并由主人公ソード所

ノイマンピース



外情况不明。区，除了这两人人所居住的地ノイマン和他夫

Z83コロニーピース



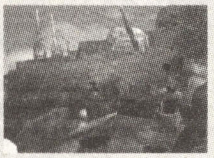
未来气息。满着高速发达的来都市之一，充以金属造成的未

セントラルピース



重要的场所。包围，是游戏最点，被许多谜所存在着遗迹的地

战场の森ピース



ゾーン的森林。称为**ファントム**达的世界，被人兵器工业极其发

在"怪物之屋"中与PDA接续

利用PDA，可以把游戏中收得的怪物仲间进行养成。"怪物之屋"便是这个迷你游戏的下载地点，玩家在这里将资料传送给PDA，进行对怪物们的养成，随后可将经过育成的怪物带回游戏中，并且随着收集数的增加，还能交换在游戏本篇中出现的各种道具。"怪物之屋"中的迷你游戏有着多种形式，随游戏进程而陆续出现。



⬅⬇迷你游戏在本编中收集并与"怪物之屋"中下载。



Dr.アンナ

主管着"怪物之屋"的一切事务

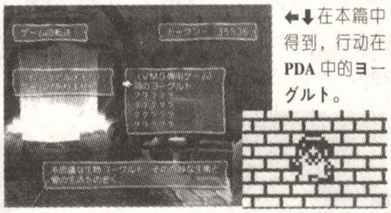
观察奇妙角色ヨーグルト的生态

ヨーグルト



可爱的迷之生物

ヨーグルト的行动

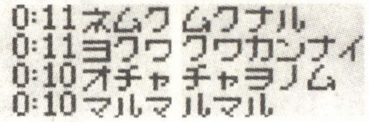


⬅⬇在本篇中得到，行动在**PDA**中的**ヨーグルト**。

在**ヨーグルト**行动时要注意它的元气槽，一旦减为零此游戏即告失败。而信赖槽会影响它行动的效果。



安排ヨーグルト的日程



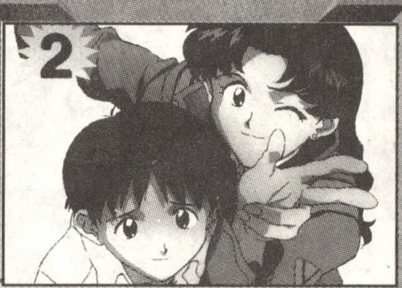
游戏中准备了十几种动作，并根据时间来记载其活动状况。

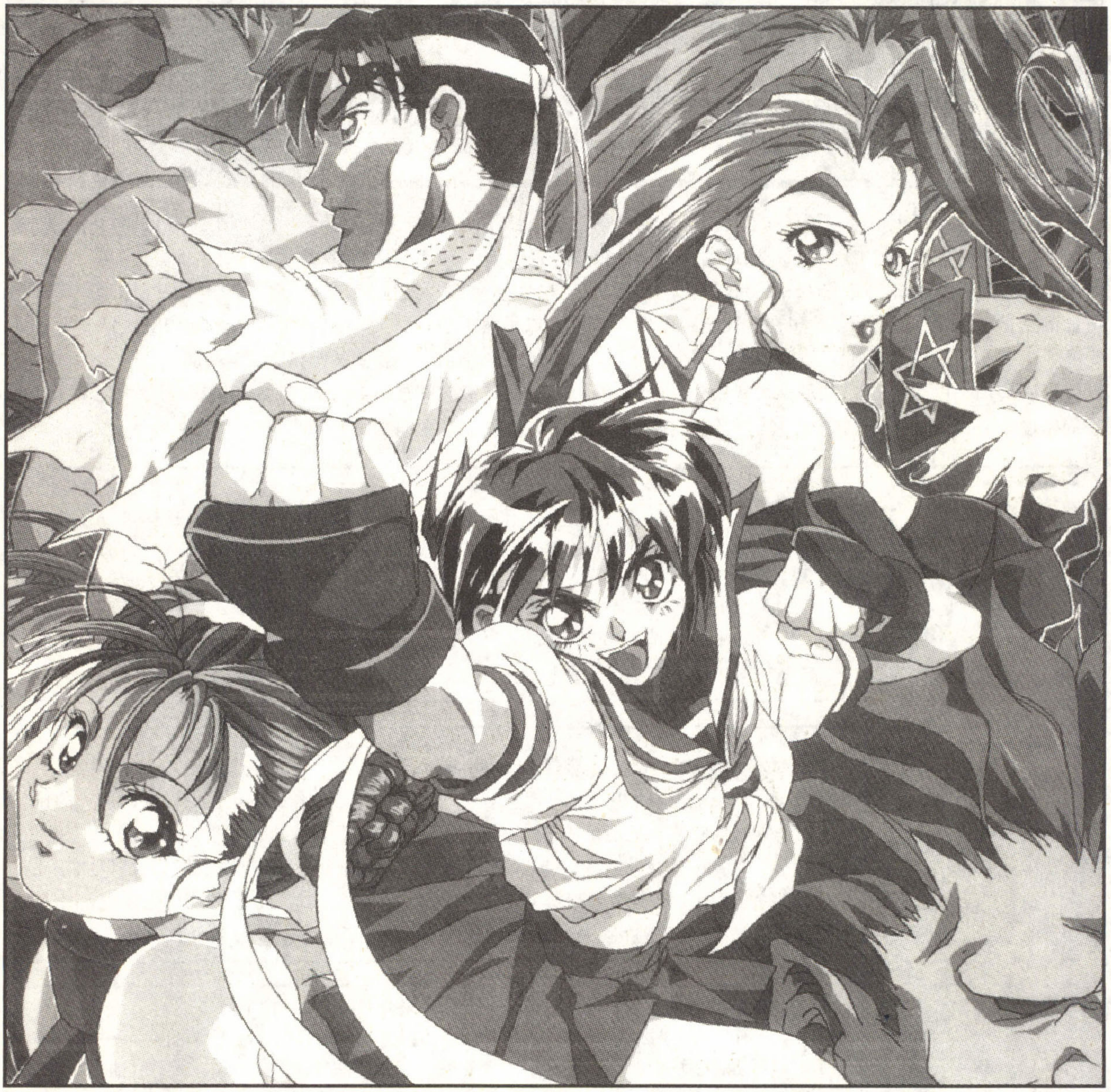
现在判明的动作
跳舞
回转
空腹
饱腹
睡眠
饮茶
不明
转圈



电子游戏广场

街机道场





热销游戏攻略的大公开

THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS

在你意料之外的……

特殊连续技入力法指南

街机厅流行角色剖析!

“KOF’98”已经上市半年了,由于这是该系列的第五作,相信广大玩家对于其中人物的一般连续技都已经很熟悉了吧,但在街机厅与人交手时,除了较量在连续技掌握方面的造诣外,是否会动脑想一想在常规套路之外存在着一些令人惊诧的特殊战法呢?

众所周知,在2D对战游戏的两大代表作品中,“KOF”在周密度方面比“街霸”系列略有欠缺,但正是在一些判定及细节上的不平衡,使得“KOF”似乎具有更“爽快”的对战感觉。在传统的连续技中,利用两招之间的判定时间抵消来CANCEL及追加攻击的方法,熟于“KOF”的玩家应该早以了然于心。而实际上,仔细研究判定设置上的不合理处也能总结出一些特殊的战法,而本文即是提供这些令人意外的连续技,通过它们来与具备一定实力的玩家交手,也能起到出敌意料的良好效果。



京

蹲B×2➡远站A➡无式

在实战中要看准对手是站起(用R·E·D·Kick➡前转等向内侧转)还是跳跃。如果是内跳跃攻击的话蹲B会变成1发,仍无论何种方法都应尽可能在两发内击中。如果蹲B两发击中的话,又应把重点放在对手是站着还是蹲着。

站立时与蹲B×2同样的速度输入↓↘→↓↘→A,并押键,这样可以自动发出“蹲B➡连打抵消远站A➡抵消无式”。

蹲着时,远站A只能攻击一部分人物,可换为蹲A➡↓D。蹲A后快速输入,最好可发出无式,化成荒咬和鬼燃烧反而会遭到反击,这两种要分开使用。

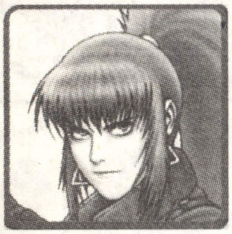


特瑞

近站C(×2)➡→A(×2)➡强fire kick➡强ライジングタックル

威力上来说“近战C(×)……→↘C……”是最好的,但↘C输入时机很难掌握,在实战中正确使用是很难的,而→A还有“保持距离延缓fire kick到时,赢得时间”和“赢得确认攻击命中的时间”的作用。从我个人来说,还是这个好一些。

fire kick后要注意的是,摇杆向→↘↓↙的输入。↘↓↙间实际上不能静止在下方,所以要注意每个方向都要停到了。



列欧娜

垂直跳跃D➡强Vスラッシャー

是中段后的强力连续技,但与97相比,可以说在实用中有一定的问题。在98中的垂直小跳和垂直普通跳跃,在技上有了变化。因此又增加了一个输入不准就发不出招的人物。按照这样的步骤:

①↓↘→后空档
②押住↑同时按D
③垂直跳跃击中后,同时押↓↙←C

其中难的是↓↘→后不能输入↗,而↑+D后马上输入↓,这两点很可能导致成为别的技,因为与指令时间的关系经常会失误,要体会好时机还要走很长的一段路。



金家藩

近距离 C(×1)➡霸气脚➡凤凰脚

近站 C 的第 1 发的抵消承认时间只是一瞬，所以感觉上应是↓＋C➡空档➡↓＋B 似的。再加上凤凰脚↓↙←→＋B 也可发出，总合来说应是“↓C➡空档➡↓＋B➡↙←→B”。

虽然比起霸气脚➡凤凰脚、→A➡空中凤凰脚的威力更高，但在实战中却并不实用。



山崎龙二

砂➡蛇使抵消➡（稍走几步）近站 C➡弱裁匕首

这也是个很难的连续技，但也有一定程度的简单掌握的要点。

要让蛇使抵消顺利进行，↓↙←C 输入后马上押住 D 就可以了，僵硬时摇杆向前可以最快的速度移动。

但是步行近站 C 命中的只是一部分人物，要用在所有人身上就应进行冲刺，但是按住 D 是不能冲刺的，所以要在确认蛇使抵消后马上让手放开键，在僵直中押一次→，蛇使抵消结束后再按一回→，必须进行这种复杂的操作。



坂崎琢磨

蹲 B×1～3➡→A➡弱龙虎乱舞

在实战中，蹲 B 最多 2 发足够了。先以两发进行固定练习吧。

蹲 B×2 的连接稍有些迟，相反，蹲 B➡→A 是一种抵消，反而快一些，最初的困难就是这些速度的控制。

另外，蹲 B 的第 2 发按住 B 键以↓↘→的余势输入→A，这样飞燕疾风脚和虎煌拳的暴发就会消失，→A 击中后马上输入↓↙←A，此时应放开按键。

对久经沙场的玩家而言，哪些人物在街机厅中长盛不衰想必熟得不能再熟了吧。八神已不用我们多说了，下面举出的这两个常用人物具备不同的特性，但都属于在实战中较为有利的角色。红丸是中距的范围型角色，而玛丽则属于标准的近战人物，通过对他们的简单分析，希望能使玩家在实战中勤于动脑，从判定些许差别中找到新的途径。



二阶堂红丸

流行人物之一

由居合蹴开始的连续技

红丸在实战中常用的套路是“跳跃攻击➡通常技 CANCEL➡居合蹴”，这样的连续技常能使对手气绝。但值得注意的是，居合蹴所引发的连续技会形成一定的模式而被较高级别的对手看破，况且在威力上也值得推敲，陷入僵死的套路等同限制自己水平的上升，需要考虑其他战法了。

跳跃时集中神经!

“不容许随意的跳跃”应该作为红丸实战基本原则之一。把跳跃 C 作为空中普段攻击，把立 D 作为地上战防空技的主轴都是重要的战法。一旦对手跳跃而来的位置在立 D 范围之外，此时可以考虑中跳并接续居合蹴的连续技，其经常带使对手气绝的特性决定这是一个攻防兼备的较好手段。



布鲁·玛丽

流行人物之二

不要放过一切摔投机会

冲刺➡前转➡摔投、中跳跃➡上升重脚➡指令投是街机厅中经常可以看见的战法。近距离时的指令投バックドロップ·リアル和超必杀技 M タイフーン的威力应该让玩家们牢记于心吧，对付玛丽近身缠斗的一般方法是后回避，但这时玛丽亦能以打击机来找到紧迫追击的契机。

起身时存在危险!

意外的危险来自于起身攻击时，而当玛丽气槽满值时，贸然的起身攻击更可能致命。相反，在玛丽起身时，对方若想借机靠近的话，等待着的便是バックドロップ·リアル和 M タイフーン。对于直跳，有 M ダイナマイトスウィング来阻击。因此，对玛丽战时保持距离和封杀战线为唯一良策。



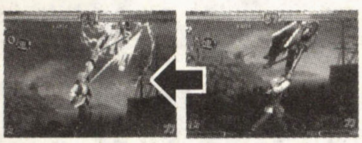
幕末浪漫第二集 月華の剣士

重要系统解析 人物连杀斩

厂商:SNK　日期:1998 年冬　NEO・GEO 版:1999 年 1 月 28 日(卡带)

乱舞奥义

当剑质为“技”，达到“极”状态，并且体力槽处于危险时，便能调动 MAX 状态的剑质槽发动乱舞奥义。本作在一代的基础上对输入命令的次序作了相应的更改，当指令判断发生时可以用 A(中段) 和 B(下段)引发两类不同的路线。三种类型的人物各有四条路线。



乱舞奥义派生路线

技巧型：楓、楓(覚醒前)、雪、玄武の翁、一条あかり、鷲塚慶一郎、嘉神慎之介、高嶺響

↓↓+A(中) / ↓↓+B(下) ─ 接触 ─ A・B・C (上)(上)(上)
- A・B・C (中)(上)(上)
  - A・B・↓↘→+C (上)(上)(上) ……①
  - C・B・↓↘→+A (中)(上)(下) ……②
- ↓+C・A (下)(上)
  - ↓+C・→+BC (下)(中) ……③
  - BC・A・↓↘→+B (中)(上)(上) ……④

力量型：神崎十三、天野漂、骸、直衛示源、刹那、黄龍

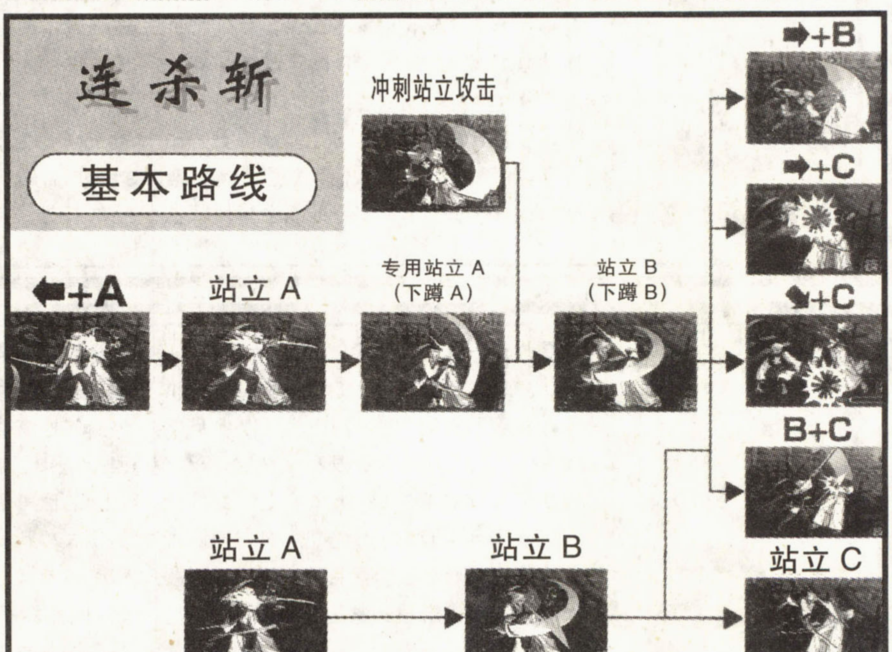
↓↓+A(中) / ↓↓+B(下) ─ 接触 ─ A・B・C (上)(上)(上)
- A・B・C (中)(上)(上)
  - A・B・↓↘→+C (上)(上)(上) ……①
  - C・↓↘→+B (中)(下) ……②
- ↓+C (下)
  - ↓+C・→+BC (下)(中) ……③
  - BC・↓↘→+B (中)(上) ……④

范围型：御名方守矢、李烈火、斬鉄、真田小次郎

↓↓+A(中) / ↓↓+B(下) ─ 接触 ─ A・B・C (上)(上)(上)
- A・B・C (中)(上)(上)
  - A・B・↓↘→+C (上)(上)(上) ……①
  - C・B・A・↓↘→+C (中)(上)(上)(下) ……②
- ↓+C・A (下)(上)
  - ↓+C・→+BC (下)(中) ……③
  - →+BC・A・B・↓↘→+B (中)(上)(上)(上) ……④

连杀斩基础

“月华之剑士”在借鉴“天草降临”14 斩基础上形成了具有其独特点的连杀斩。连杀斩由剑质“技”及“极”的状态下发动，在第二幕中，为了使“技”的通常技更易于受到反击，因此连杀斩的使用方法变得困难了一些，而分歧也更为丰富。一般由通常技按照特定的顺序组成连杀斩，并且根据通常技不同的组接方法而形成各角色特有的不同连杀斩。基本路线已于右图中揭明，基本是以←+A 发动，中途连接其它普通技。而将中途变招调整为 B+C 则能变成一招防御不能的连续技。每人的具体路线详细列于后面。

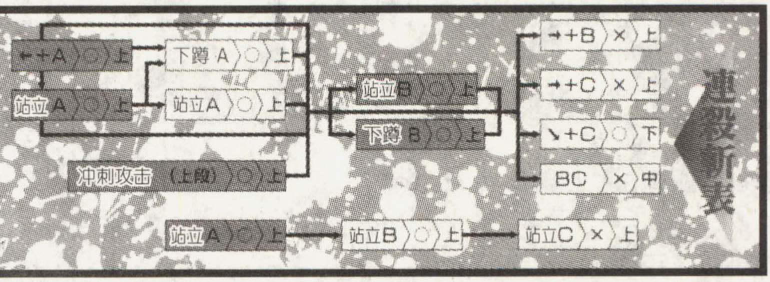




枫(觉醒前)

连续技推荐

◎力：←+A(两至三发)⬇空牙 ◎力：跳跃C⬇CANCEL 跳跃B⬇站立B⬇CANCEL连刃斩⬇伏龙

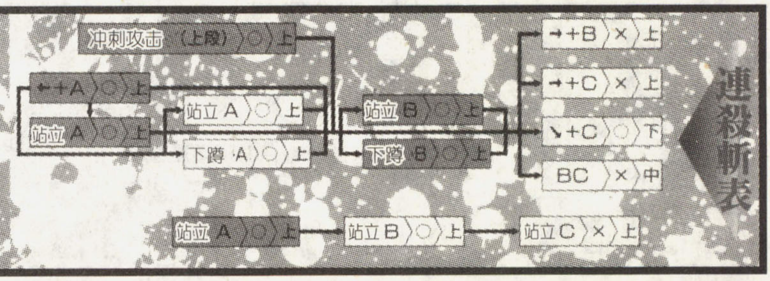




枫(觉醒后)

连续技推荐

◎力：←+A(一至三发)⬇站立A⬇CANCEL强空牙⬇高空牙 ◎力：↗+C(被防御时)⬇束风、疾风、岚讨

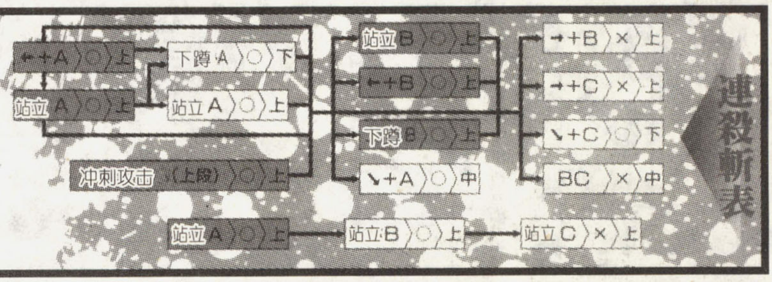


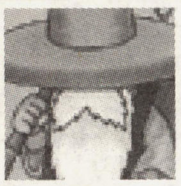


守矢

连续技推荐

◎技：站立A⬇站立A⬇站立B⬇CANCEL月影×2⬇新月⬇双月 ◎力：←+A×2⬇CANCEL 新月

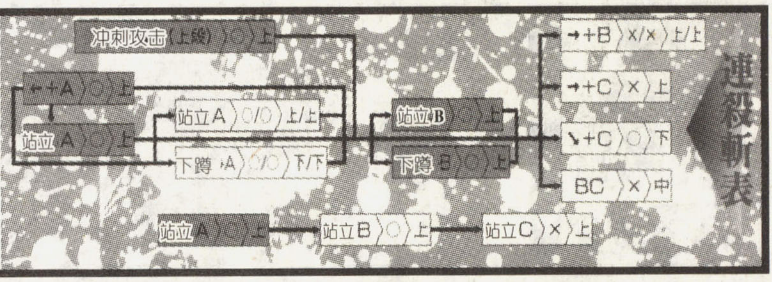




玄武翁

连续技推荐

◎力：下蹲A×2⬇钓果大良(A) ◎力：→+C⬇玄武之咆吼或玄武之怒

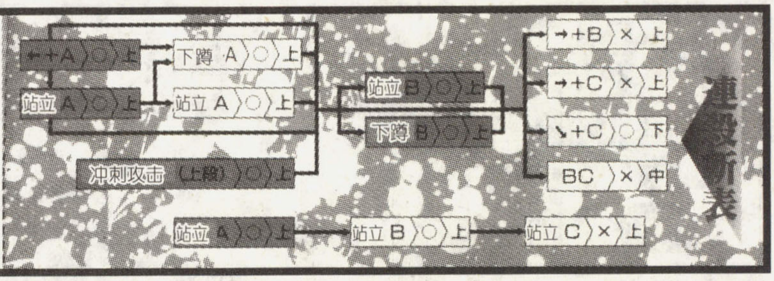




神崎十三

连续技推荐

◎力：站立A⬇站立A⬇↗+C 或 B+C⬇岩クダキ

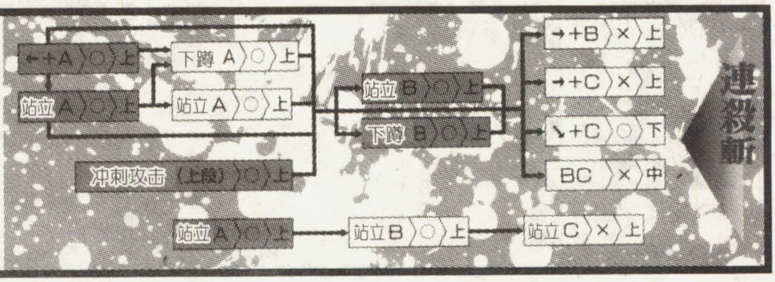




庆一郎

连续技推荐

◎力：对手出招时站立A⬇CANCEL狼牙⬇伏式(超奥义使用时狼牙会升华为真·狼牙)



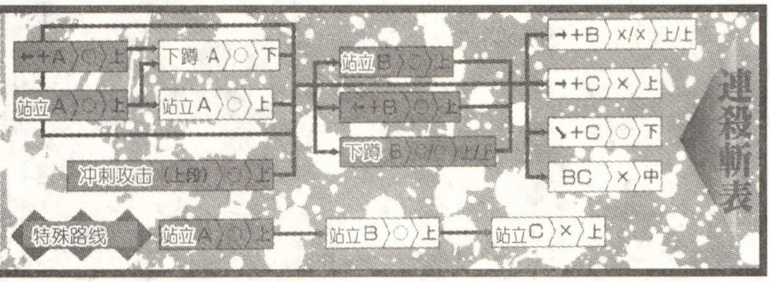
图中所标○表示可 CANCEL，×表示不可 CANCEL



天野漂

连续技推荐

时)⬇连打居飞车穴熊
C或B+C(敌人晃动
←+A・站立A⬇↗+
◎力：高飞车⬇雀刺⬇

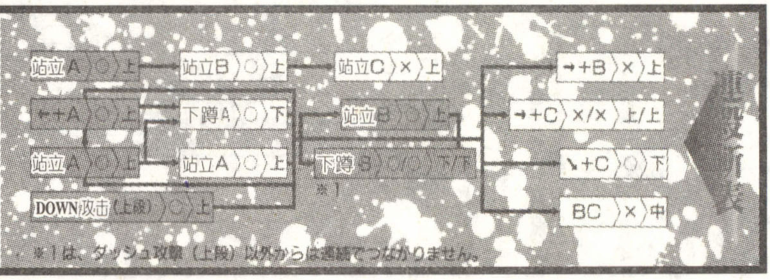




直卫示源

连续技推荐

CANCEL 白虎袭×3
下蹲 A(HIT 时)⬇
◎力：站立A⬇站立或

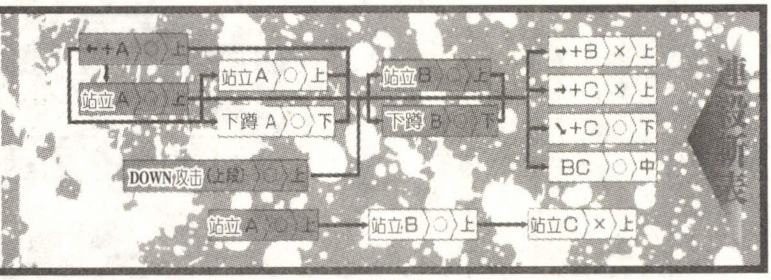




嘉神

连续技推荐

次)⬇←+A⬇下段连杀斩
杀斩中下段⬇下蹲C(一至三
焦咆吼⬇红莲朱雀 ◎技：连
CANCEL 降炎袭⬇CANCEL
◎力：→+B或冲刺站立B⬇

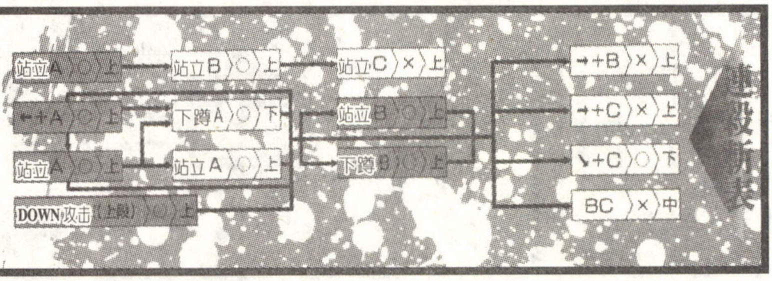




小次郎

连续技推荐

A⬇CANCEL 瞬尘
◎力：站立A⬇下蹲

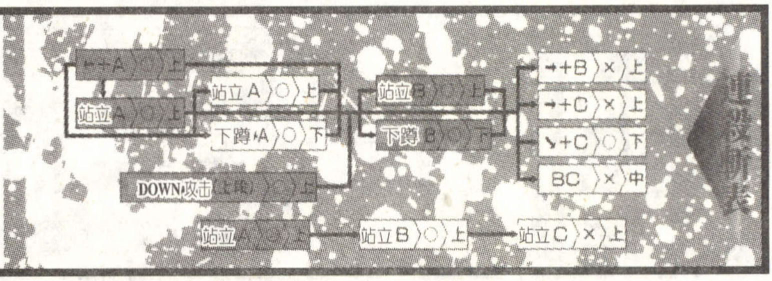


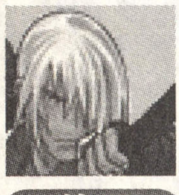


高岭响

连续技推荐

或←+A⬇连杀斩
蹲C一至二次⬇站立A
⬇发胜神气也 ◎技：下
CANCEL 近寄りて斩る也
◎力：跳跃B⬇站立B⬇

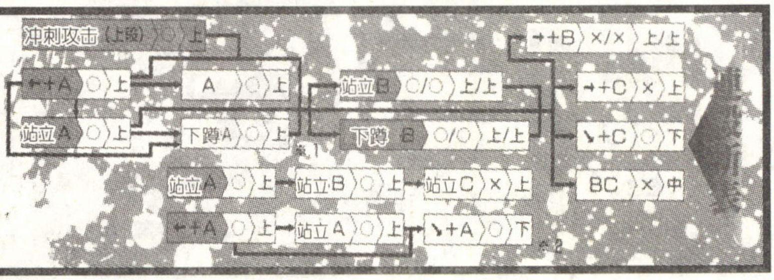




刹那

连续技推荐

CEL 无名三
A・A・↗+A⬇CAN-
◎技：下蹲A或←+

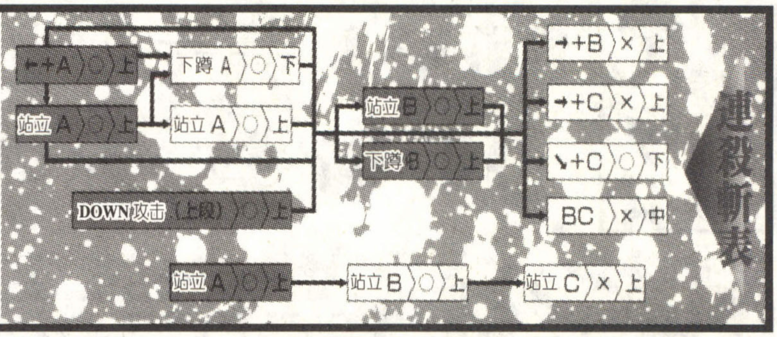




枫（觉醒前）

连续技推荐

瞬雪斩⬇CANCEL 树冰
◎力：站立 C⬇CANCEL 弱
A⬇弱霜华或弱冰刃
A 牵制，对手出招时站立
◎力：以垂直跳跃 B 和站立

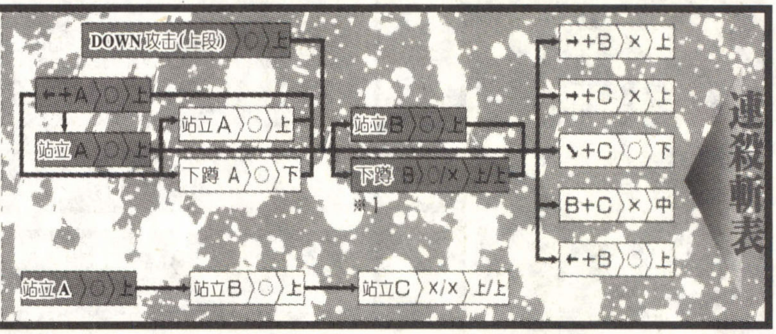




一条明子

连续技推荐

+C⬇各种追击及连续技
CANCEL 六合或站立 A⬇→
判定中站立 A⬇站立 B⬇
+B 的连杀斩　◎技：招式
◎技：站立 A⬇站立 A⬇←

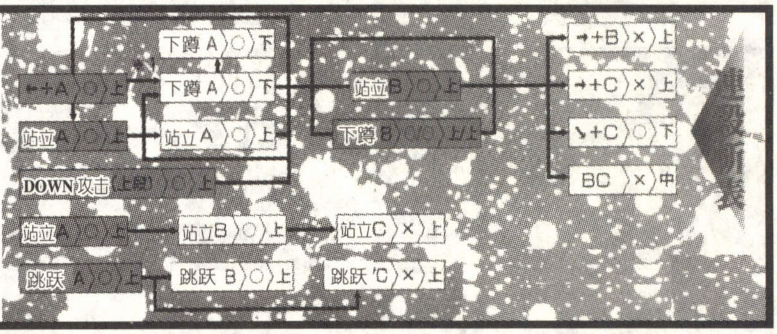




斩铁

连续技推荐

CANCEL 流影刃⬇空中连续技
CANCEL 影法师⬇霞斩（一段）⬇
A×2⬇站立 A⬇站立 A⬇站立 B⬇
师⬇断骨破⬇骸缝×2　◎技：下蹲
◎技：对手出招反击时→+C⬇影法

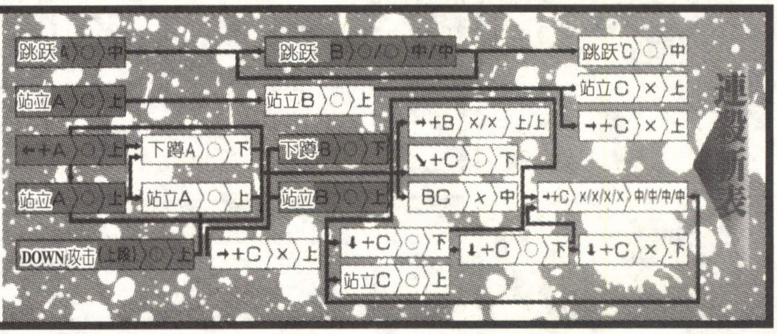




李烈火

连续技推荐

CANCEL 炎龙缠身
使用时站立状态炎龙摆尾）⬇
3⬇DOWN 攻击⬇炎龙缠身（极
C⬇→+C（判定中）⬇龙楦旋×
◎技：站站 A⬇站立 B⬇→+

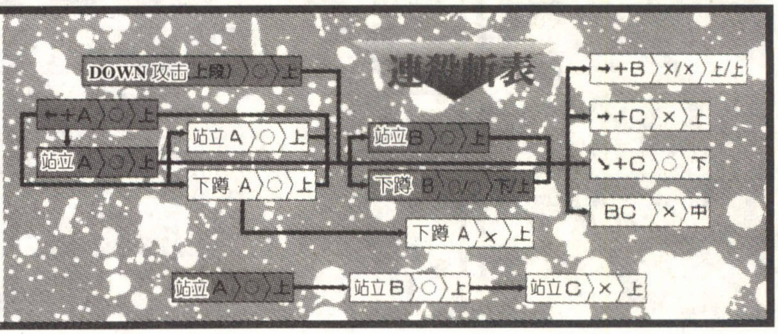




骸

连续技推荐

A⬇站立 A×2⬇站立 B⬇……
A×2⬇站立 B⬇地舔滑⬇←+
脏物探　◎技：←+A⬇站立
次）⬇斩肉镰鼬⬇DOWN 攻击⬇
◎两种剑质：←+A（一至十一



侍魂 64 2 ——HYPER-NEO-GEO-64

阿斯拉斩魔传



连续技

跳跃 C➡S・C・S(B・B・B)➡CANCEL 强ナハイベル	修罗
强ナハイベル(2HIT)➡レフィシュル	修罗
跳跃怒レニウグアル➡S・C・S(B・B・B)➡CANCEL 弱レニイルバグ×2➡跳跃强レニウグアル	罗刹
(怒爆发中)踏入跳跃 C➡S・C・S(B・B・B)➡CANCEL 弱レニイルバグ➡前跳跃 B➡一闪	罗刹



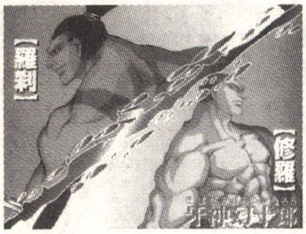
连续技

S・C・S(A・A・A)➡封字之法"斩"	修罗
S・C・S(B・B・B)➡CANCEL 封字之法"喷"(A)➡封字之法"炎"➡封字之法"喷"(C)	罗刹
S・C・S(B・B・B)➡站立 A➡CANCEL 封字之法"炎"➡→+A➡CANCEL 封字之法"炎"➡……	共通



连续技

跳跃 C➡↘+C➡强烈震斩	共通
(怒爆发中)跳跃 C➡S・C・S(A・A・A)➡一闪	共通
S・C・S(B・B・B)➡CANCEL 弱旋风裂斩➡弱孤月斩➡弱或强烈震斩	共通
弱旋风裂斩➡踏入跳跃 C➡站立 A➡CANCEL 天霸封神斩➡弱烈震斩	修罗



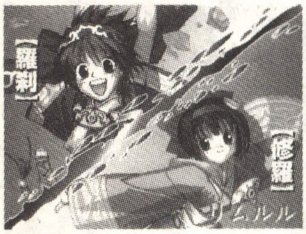
连续技

(怒爆发中)S・C・S(A・A・A)➡CANCEL 弱三连斩×3➡CANCEL 怒光翼刃或五光斩	修罗
(怒爆发中)站立 B➡CANCEL 三连杀×2➡CANCEL 三连杀×3	修罗
(怒爆发中)↓+A 或下蹲 A➡CANCEL 怒光翼刃	修罗
(怒爆发中)S・C・S(A・A・A)➡CANCEL 紫暮➡CANCEL 怒百鬼杀	罗刹



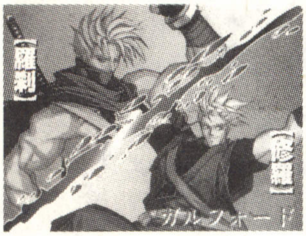
连续技

S・C・S(B・B・B)➡CANCEL 怒レラ ムツベ➡一闪	共通
(怒爆发中)S・C・S(A・A・A)➡CANCEL 各种必杀技	修罗
シチカプ エトゥ➡各种追击	修罗
(怒爆发中)→+B➡CANCEL イルスカ ヤトロ リムセ	修罗



连续技

跳跃 C➡站立 B➡CANCEL ルプシクアレ	修罗
跳跃 C➡站立 B➡CANCEL コンル ノンノ(弱)➡站立 B➡CANCEL ルプシクアレ(强或怒 MAX 版)	修罗
跳跃 C➡站立 B➡CANCEL コンル ノンノ或カムイ シトゥキ或ルヤンペ コンル ノチウ	罗刹
S・C・S(B・B・B)➡CANCEL カムイシトゥキ➡站立 B➡CANCEL カムイシトゥキ	罗刹



连续技

S・C・S(B・B・B)➡各种追打	共通
D・D・D(相打)➡→＋B	修罗
S・C・S(B・B・B)➡CANCEL T・B・C・➡T・B・C・＋α	罗刹



连续技

S・C・S(B・B・B)➡各种追打	共通
弹开武器站立 B➡浮月(C)➡下蹲 B➡CANCEL 月光(A)➡站立 A➡CANCEL 月光(B)	修罗
下蹲 B➡CANCEL 天升莲华➡站立 B➡CANCEL 翔月	罗刹
S・C・S(B・B・B)➡水皇转身➡B・B・B	罗刹



连续技

↘＋C➡站立 A×2➡CANCEL 地龙炎(C)➡地龙炎(B)	修罗
(怒爆发中)↘＋C 或下蹲 B➡CANCEL 大炎上	修罗
站立或下蹲 B➡CANCEL 六道烈火(地狱道、恶鬼道)➡畜生道➡修罗道×3➡六道烈火(天道)	罗刹



连续技

(怒爆发中)S・C・S(A・A・B・B・C・C・A・B・C)➡CANCEL 六连或梦想残光霞	共通
燕返(反击 HIT)➡非剑细雪➡追打攻击(↓＋A)	修罗
(怒爆发中)S・C・S(A・A・A)➡CANCEL 燕六莲	修罗
S・C・S 两段停止(最初为 A)➡站立 A➡CANCEL 怒 MAX 版梦想残光霞或强胧刀	罗刹
S・C・S(A・A・B・B・C・C・A・B・C)➡冲刺怒 MAX 版梦想残光霞	罗刹



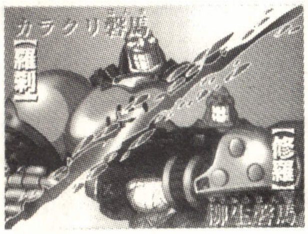
连续技

(怒爆发中)S・C・S(A・A・B・B・C・C・A・B)➡CANCEL 露拔(弱)➡CANCEL 天魔波旬	修罗
无常➡跳跃 B➡站立 A 或站立 B(两段)➡CANCEL 转法轮	罗刹
(怒爆发中)S・C・S(A・A・A)➡CANCEL 各种必杀技	共通
(怒爆发中)S・C・S(B・B・B)➡CANCEL 各种必杀技	共通



连续技

下蹲 B➡CANCEL 各种必杀技	共通
S・C・S(B・B・B)➡爆炎龙＋α	修罗
罚➡胧➡真落穴➡辇➡骸➡旋➡普通落穴	罗刹
↘＋A➡麟或雹	罗刹



连续技

站立 B➡CANCEL 颜碎旋风打	修罗
站立 B➡CANCEL 魔神丸➡站立 B➡CANCEL 铁碎丸(A)	罗刹
S・C・S(B・B・B)➡下蹲中↘＋C➡站立 A➡CANCEL 蛇威炉	罗刹

成为达人之路——究极连续技

VR 战士 3tb 最强连续技完全补足



对于这款上市已经两年的格斗大作，相信有许多玩家都通过自己的实践总结出一些实用的连续技。但自"3tb"与 DC 版出现后，因为在攻击判定上有了些许调整，因此对于连续技要有重新的理解和总结。以下我们所列出的可称是各人物的最强连续技，看看你是否已经掌握一些了呢？

结城晶	①开胯→右端脚→MAX 铁山靠→枪下炮 ②里门顶肘→扬炮→跃步顶肘→枪下炮 ③顺身番胯→跃步顶肘→马步冲靠→跃步顶肘	①平行时、轻&中 ②八字、反击、轻 ③轻
杰克	①スピンヒールソード→クイック→2ウェイスピンキック→サッカーボールキック ②ニーアタック→下P→スウェーフック始动パンチロースピンキック ③ニーアタック→下P→前入 PK CANCEL→サマーソルトキック	①下蹲、平行时杰夫里、沃尔夫、里昂不可 ②平行时、反击、洛和影丸 ③平行时、反击、洛和影丸
莎拉	①ダブルスップニ→ダッシュニー ②ニーキック→下P→ニンボサマーソルトキック ③ライジングニーダブル→フラッシュピストンパンチ(C)→クイック→サマーソルトキック	①八字、反击、轻 ②平行时、反击、洛和影丸 ③平行时、背后 HIT、轻
陈洛	①腾空斜掌→对手背侧闪避→CANCEL 冲刺下蹲→连环虎燕掌 ②飞燕连掌→飞燕连掌始动的连环转身扫脚 ③背后攻击的虎脚背转→背冲拳始动的转身双虎掌	①下蹲 HIT ②背后 HIT、反击、轻&中 ③反击、轻&中
陈佩	①旋中腿→燕子双掌→连环转身扫脚 ②飞燕翻胯→春燕挂塔→高蹴腿→连环转身扫脚 ③对手背向状态燕翔斧刃脚→下P(下P+E)→前蹴后转脚	①平行时、反击、轻&中 ②轻&中 ③八字
沃尔夫	①ニーブラスト→下P→ショートショルダー→ダブルクロー ②ショートショルダー→スクリューフック→ショートショルダー→サマーソルトドロップ ③对手电车 HIT→ランニングショルダ→タックル	①无 ②背后 HIT、轻&中 ③莎拉一关地型限定
杰夫里	①ケンカアッパー→レバー前入キリングトーキックハンマー ②バックスロー→クイック→ニープッシュ→フルスイングハンマー ③フルスイングハンマー→キリングバイツ	①平行时、反击 ②反击、轻&中 ③平行时、下蹲反击、洛和影丸
影丸	①孤延落→浮身膝蹴→烈掌脚→地滑 ②顺逆自在→幻叶→飞前蹴→クイック→水车蹴 ③大跳攻击的丹月蹴→飞翔蹴	①轻&中 ②反击、轻&中 ③下蹲反击
里昂	①双冲腿→龙尾脚→连环前旋扫腿 ②挑腕撩拳→腾空飞天炮 ③挑腕裁手×2→连环前旋扫腿	①反击 ②反击、轻 ③平行时、反击、酒 MAX
舜帝	①双耳旋风→斧刃连端脚 ②斧刃连端脚(2HIT)→后蹴腿→背身尖掌→连旋腿→落穿手 ③摆下尖转→连勾手背袭	①反击 ②背后 HIT、轻&中 ③无
梅小路葵	①中踵蹴→二连突钉脚→ダウン投 ②袖伸剑→连突绢车→纵手刀 ③飞手刀→クイック→草薙→ダウン投	①八字、反击、轻&中 ②平行时、反击、轻&中 ③无
鹰岚	①斩击→突っ张り6→蹴たぐり ②斩击→岩石ぶちかまし ③猫だまし(上)→诸手突っ张り2→四股蹴	①平行时、反击、轻&中 ②平行时、反击、轻&中 ③轻

由墙壁及高低地势所衍生的连续技

“VR3”与前两作最大的不同即是强调了地理因素，12个场地各有特色，如果不掌握在墙壁及高低地势影响下的攻击变通，则不能成为“VR3tb”的真正高手。以下我们列出这两种状态的连续技，是精研“VR3”的玩家不可不看的。

结城晶	①开胯→右端脚→扬炮→壁→跃步顶脚肘→铁山靠→枪下炮 ②开胯→右端脚×2→壁→右端脚→铁山靠 ③开胯→右端脚→扬炮→站立P→白虎双掌打	①壁正面 ②壁正面、下方 ③下方、轻	
杰克	①パンチスピンキック→スラントロースピンキック ②ニーキック→壁→ライトニングストーム5 ③ビート&ナックル→フラッシュピストンパンチ→壁→サマーソルトキック	①上方、轻&中 ②上方、壁正面、佩和葵 ③壁正面、平行时、反击	
莎拉	①ダブルステップニー→壁→サマーソルトキック ②ダブルステップニー→ヒールキックムーンサルト ③ライジングニーダブル→壁→トーキックジャックナイフ	①壁正面、八字、反击、轻 ②下方、八字、反击、轻 ③壁正面、背后HIT	
陈洛	①飞燕连掌×2→壁→飞燕扫脚 ②柳手挂塔→虎枪掌→壁→飞燕扫脚 ③飞燕连掌～P→飞燕扫脚	①壁正面、背后HIT、轻 ②上方、壁背后、轻&中 ③上方、背后HIT、轻	
陈佩	①腾空双掌→高蹴腿→连环转身扫脚 ②腿登里旋脚→壁→腿登里旋脚 ③飞燕鹰蹴→壁→高蹴腿→飞燕登脚	①下方、轻 ②壁正面、背后HIT、轻&中 ③壁正面、背后HIT、轻&中	
沃尔夫	①ジャイアントスイング→下K ②フロントロールキック→下段起上攻击 ③ネックカットキック→下段起上攻击	①壁背后、佩和葵 ②壁正面、背后HIT ③壁正面、背后HIT	
杰夫里	①ランニングヒップアタック→壁→下段起上攻击 ②ランニングヒップアタック→壁→下段起上攻击 ③バックスロ→ケンカアッパー→壁→フルスイングハマー	①壁正面 ②壁正面、背后HIT ③壁背后	
影丸	①孤延落→壁→影刃→PK CANCEL→影刃→踵落 ②顺逆自在→影刃×2→壁→下P→影刃 ③顺逆自在→飞前蹴→突踵蹴×2→影刃	①壁背后 ②壁背后、轻&中 ③上方、壁背后、佩和葵	
里昂	①旋风腿→疾步升穿手→连捶磨盘手→轨腿 ②摆下尖转→落击掌→斧刃脚→壁→疾步升穿手→事蹴腿→小DOWN ③疾步升穿和×4→大DOWN攻击	①下方、反击、轻 ②壁背后、轻&中 ③下方、反击、轻	
舜帝	①转身缲膀→挑腕裁手→挑腕撩拳→壁→挑腕裁手 ②旋子→各种下段起上攻击 ③落飞踵腿→挑腕撩拳×2→挑腕裁手→连环前旋扫腿	①壁背后、轻&中 ②壁正面、背后HIT ③下方、壁侧面、酒MAX、轻&中	
梅小路葵	①云蹴→壁→云蹴 ②草雉→壁→下P→下K ③袖伸剑→站立P→下P→站立P→壁→下P→壁→云蹴	①壁正面、背后HIT ②平行时、壁侧面、轻&中 ③壁侧面、下方(斜)、反击、轻	
鹰岚	①诸手突っ张り→壁→小跳上升中P→蹴たぐり ②胜ち上げ×2→壁→曲龙 ③斩击×3→曲龙	①壁正面、背后HIT、轻 ②壁正面、上方、背后HIT ③下方、八字、反击、轻	

阿修罗之剑

ASURA BLADE SWORD OF DYNASTY

新感觉的对战游戏

艾丽丝



她的攻击力较低，而且没有比较强力的武器脱手技，因此要依靠多段跳跃及高速的移动力。

ハロースカル	↓↘→+○
スカルフィールド	↓↙←+○
スカルアッパー	→↓↘+○
◎メテオスカル	↓↘→↓↘→+○

亚夏奥



骂留烂和阿修罗是两招脱手技，在无武器时性能有所变化。适合远距离战。

往生	↓↘→+○
狱门	→↓↘+○
凶极	↓↙←+○
くない投	↓↘→+○
◎锁罗曼蛇	↓↘→↓↘→+○
◎骂留烂	↓↘→↓↘→+○
◎阿修罗	→↓↘→↓↘+○

高德



在无武器时可使用バティエンスハンマー，属于防御不能技。

バスターハンマー	↓↘→+○
アイアンレイジ	→↓↘+○
ゴートゥーヘル	↓↙←+○
◎バーサクレイド	↓↘→↓↘→+○
◎バティエンスハンマー	↓↙←↓↙←+○

福蒂



旋疾靠能由一发自动连续，天凤风轮脚则是多段HIT的吹飞技。

岩碎拳	↓↘→+○
连闪蹴	→↓↘+○
旋疾靠	→↘↓↙←+○
枪斩脚	↓↙←+○
◎奥义·天凤连舞拳	↓↘→↓↘→+○
◎奥义·天凤风轮脚	↓↙←↓↙←+○

扎比



スピットパラダイス是无武器时最实用的攻击技。

ポイズンスピット	↓↘→+○
ダークネイル	↓↙←+○
ヘルスライト	↓↙←+○
ドリル-B	↓+○强
◎マッドクロウ	↓↘→↓↘→+○
◎スピットパラダイス	↓↘→↓↘→+○

雷多宁



由于手持两柄剑，因此他能比其他角色多使用一次脱手技，属于异端。

ウインクエッジ	←蓄→+○
ライジングスラッシュ	↓蓄↑+○
ダブルゼータ	↓↙←+○
スナップウェイブ	→+○强
◎サンダーボルト	↓↘→↓↘→+○

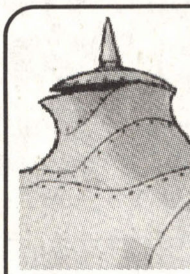
罗丝玛莉



能使用メルフィスト セカンド的恶魔召唤技，而エビルハーケン则是她的主战技。

エビルハーケン	↓↘→+○
デモンレイザー	→↓↘+○
ローゼズフェイク	↓↙←+○
◎メルフィスト ファースト	↓↘→↓↘→+○
◎メルフィスト セカンド	↓↙←↓↙←+○

塔罗斯



デス·ナックル可用于远距离牵制，并具有较大判定的吹飞攻击力。

デス·ナックル	→+○强
アイビーム	→↓↘+○
ニードルチャージ	↓↙←+○
クロノスドライバー	↓↘→+○
◎インビジブルソード	↓↘→↓↘→+○

武器脱手入门

在本游戏中，若同时按下三个键便能将自己的武器掷出，对敌人造成伤害。实战中亚夏奥、高德、雷多宁、扎比四人的脱手技更为有力。

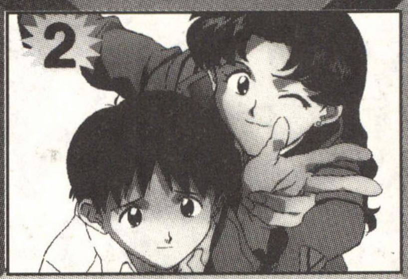


艾丽丝和罗丝玛莉为中段脱手技，福蒂向前方冲刺，而塔罗斯则撞击对手。

※"阿修罗之剑"的出招方法与一般2D格斗不同，只要在输入方向同时按下任意一个攻击键即可，这也是其新感觉的意义所在。

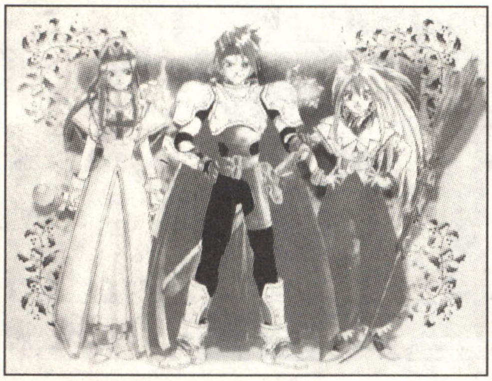
电子游戏广场

完全攻略





热销游戏攻略的大公开

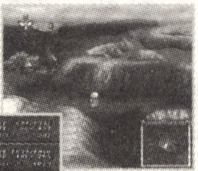
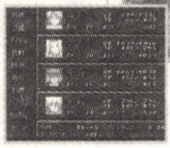


TALES OF PHANTASIA
幻想传说

机种:PS　厂商:NAMCO　类型:RPG
媒体:CD－ROM　对应周边:震动手柄　记忆卡容量:1格

游戏的系统分析

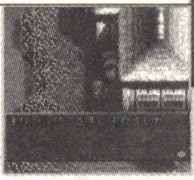
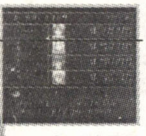
在战斗以外的画面，游戏系统比较简单，下面是系统的解说，对于那些初玩者来说很有用。与一般RPG相同，○键负责决定，而×键负责取消，是属于正统RPG类。游戏的操作与SFC版相同，玩过SFC的朋友可熟悉应用。

◄▲在地图画面时，呼出状态栏方式相同。

○键　决定・对话・调查

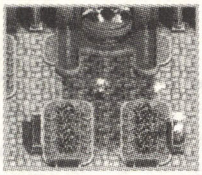
与游戏中的人物对话，选择项目，调查宝箱或其它地方，以及咒文的使用，都是由○键来决定的。

◄▲在系统画面和普通画面时都有效。

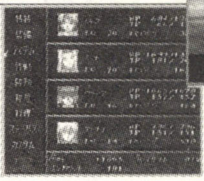
×键　跑动・取消

在街道或迷宫中，当玩家觉得主角的速度不够快时，按住×键便可进行加速跑，另外在决定时如果出现错误，×键也有取消的效果。



△键　系统画面

各种设定的变更，以及道具的呼出，都依靠△键调系统画面出现，在战斗时也可以使用△键。



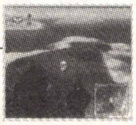

◄▼在战斗画面中，确认应使用道具时呼出。



◄于系统画面中，△键无效。

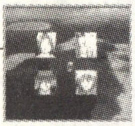
L1、R1键　视点的回转

PS版的大地图经过了重新制作，于**3D**版的地图中可进行视点回转。



选择键　对话

PS版新加入的系统，在大地图上按选择键便可以使角色之间相互对话。



战斗的系统分析

本作最大的魅力就是独特的战斗方式，以下介绍战斗方式中最为基本的注意点，适用于初次接触本作的朋友。另外，必杀技以及奥义的获得和解说，在后面的“上级者攻略指南”中有分析。



攻击

○键负责战斗时的攻击，当然只限于普通攻击，与方向键的组合，可使得普通攻击变化多端。

○斩

无论使用任何武器，这种攻击的方式都相同。



↑＋○上空攻击

主要用于攻击飞在天上的敌人，但只会攻击一下。



↓＋○突

在中近距离向敌人进行突击，适用于枪或斧枪一类。



○→○斩→突

连续的两次攻击，无论使用任何武器都会出现先斩后突。



↓＋○→○突→斩

连续的两次攻击，也适用于枪或斧枪一类的长兵器。



↑＋○→○斩→跳斩

由上空跳向敌人的攻击，第一下攻击发生于角色下坠时。



○・○跳→跳斩

在起跳的时候，○键连打，因距离不同效果不同。



特技

×键和方向键组合的必杀技及奥义使用。



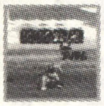
防御

战斗中□键可使角色随时进入防御状态。



系统

战斗中△键可呼出战斗用系统，用于应急使用。



其它

在作战时注意要攻击敌人，使其失去攻击体势。



现代篇 亚瑟利亚历 4304 年

游戏的第一部分，主要交代故事的起因，也用于熟悉该作复杂的系统。

【托迪斯村】

优库力特是个位于世界西南边的大陆，在这个大陆南边的山脚下有一个叫托迪斯的小村子，这里的居民每天都过安和祥乐的日子。一天当格雷斯来到父亲米克尔创办的剑术道场时，竟遇到许久不见的德利斯坦师父。此时米克尔便告诉格雷斯，将和他谈论有关那条做为格雷斯 15 岁生日礼物项链上的宝石时，自幼与格雷斯一起长大的杰士德来找格雷斯出外打猎，有关于宝石的故事，格雷斯说只好留到今天晚饭时再讲了。

【托迪斯村】

离开家后先在村中打听消息，之后便可往南来到村子的入口，在入口遇到因有急事而即将要离开的德利斯坦老师，跟他说准备要到南方的森林打猎后便可以出外打猎了。走之前，老师交代如果听到村中的钟声，就说明村子有紧急的事情发生。

注：跟杂货店老板交谈可得到苹果

将苹果交给杰士德的妹妹可获得称号

从杰士德的妹妹处拿到一个指轮

帮旅馆的老婆婆搬东西到窗户边可得到钱 10 元

【南方森林】

一进到森林就看见入口处不远的地方有只野猪，往前追了一阵后竟把野猪给追丢了。不过格雷斯也来到已快枯死的精灵大树下，同时也听到一阵不可思议的声音。（请不要伤害精灵大树呀！）

此时格雷斯也感应到，当这棵大树依然生气盎然时的景像，但是在杰士德也赶到此地后，那一只野猪带来了同伴又出现在两人的面前，靠着两人的合作这一次终于顺利地将野猪给抓住。

正当两人准备用绳子将野猪捆住时，从村子的方向却传来警报声，村子里发生什么事了？两人立即丢下野猪而向北一路奔回村子！

【托迪斯村】

走没多远就发现村中的房子大多被熊熊的大火给燃烧着，村人们则是被屠杀殆尽，就连杰士德也失去了唯一的妹妹艾米。

而在自家门口躺着的正是格雷斯之父米克尔的尸体，当格雷斯冲进家里见到的却是身受重伤的母亲玛莉亚。此时玛莉亚看着儿子，气若游丝地说着：“格雷斯！快逃，那些人想要抢你的宝石，去投靠北方的伯父。”

当格雷斯建议杰士德跟他一起去投靠住在优库力特的伯父欧尔逊时，杰士德表示：“我不能放着妹妹和村人不管，就这样逃走！”

和杰士德约定将来要报此大仇后，格雷斯便往北前往优库力特。

注：和杰士德分手后回到家里 2 楼的壁炉前可拿到一把刀

【优库力特】

通过漫长的山路格雷斯终于来到了优库力特城，在城中打听到住在城中东北屋子的独立骑士团队长马洛斯在三个月前离奇失踪了。

注：跟食料屋的厨师及老婆婆交谈可以学到料理的入门

在前往伯父家前最好将不要的武器卖掉，然后再准备一些回复性的道具

当格雷斯来到伯父欧尔逊的家中，并告知托斯迪村所发生的遭遇后，欧尔逊伯父很热诚地让身心都很疲惫的格雷斯住在这里。但是在当晚一群黑武士却出现在格雷斯房中，原来是格雷斯的伯父担心被格雷斯牵连而出卖他，格雷斯便被他们给抓走了。

之后格雷斯被带到一名陌生的军人面前，在身上的项链被那名男子抢走后，可怜的格雷斯就被关到地牢之中了。当那位陌生男子的身影投射到他身后镜子时，显现出来的却是恶魔的影像。

【地牢】

被关在地牢后，因为门怎么也拉不开，格雷斯便发现墙上有个洞，此时从洞中却传来微弱的声音：“请把手伸到这边来吧！”格雷斯便把手给伸了过去。

当格雷斯的手抓到洞口的耳环时，眼前这个洞口却逐渐地变大，大到可以让一个人走过去的宽度，格雷斯拿着耳环在走过洞口来到隔壁时见到的却是一具被用剑刺死的女法术师尸体，这名女法术师叫“玛莉露”。

拿起那把剑，用它来打开牢房的铁门后便可在牢狱间搜查，途中在地牢中发现女法术师的女儿：“呜……妈妈，我要妈妈！”

救出这个名叫米多的女孩后，再用捡到的斧头将通往地下水道的铁栅栏破坏掉，两人便由这个缺口离开地牢并来到地下水道。但在地下水道出口处却有只怪物，合力打倒它后，两人终于重见天日了！

但在连番战斗之下格雷斯因中毒而不支倒地，在意识模糊之际感觉到自己似乎飞快地移动着，原来是米多背着他一路向前逃命。

【莫里士的家】

在清醒之后格雷斯发现竟自己躺在莫里士的家中，米多劝他出外走走呼吸新鲜空气，当格雷斯走到屋外时，赫然见到杰士德也来到这里。原来那些袭击村人的队伍又回到托斯迪村，并看到刚埋葬好村人的杰士德，所幸莫里士将他救到这里。

之后莫里士告知有关黑武士、格雷斯的父母麦克尔和玛莉亚、以及米多之母玛莉露之间的事，原来莫里士与他

TALES OF PHANTASIA

们都是老朋友！

但在得知格雷斯身上的宝石已被黑武士抢走后，莫里士便急忙丢下格雷斯、米多以及杰士德三人而赶往地下墓场去。

在莫里士离去后，三人也在房子中商量着要不要跟着到地下墓场，但是就在此时德利斯坦师父却出现在三人面前。

他告诉三人，他对于这些事都非常清楚，并要格雷斯等人如果自认已经准备好，可以报仇的话，就到东南方的洞窟中。

三人当然是复仇心急了！当下三人便决定一起到东南方的洞窟，但在要离开房子时，格雷斯却发现在地牢中从米多之母玛莉露那得到的耳环竟然不见了，而且怎么都找不到，大概是逃命时弄掉了吧！

注：在房子的玄关有个旅行商人，记得更新一下装备

【南方的洞窟】

当来到东南方的洞窟时，发现德利斯坦已经在那等着了，由他口中得知莫里士已经进入地下墓场，同时格雷斯也在德利斯坦的调教之下融合“魔神剑”以及“飞燕连脚”这两招而学会“魔神飞燕脚”。

注：一定要先拥有这两招才可学到（约 LV5 以上）

这时格雷斯可得到“剑士”的称号（学会魔神飞燕脚）

打倒骷髅人的话杰士德可得到新的称号（LV5），而米多也可得到新的称号（LV7）

【地下墓场】

在地下墓场中放有许多的棺木，打开后将会有死者的亡灵，将他们给打倒后就可大肆搜括了。

途中可看到一扇被封印住的门，再继续往下可发现记忆魔法阵，将魔法阵上方的石头怪打倒后就可以推动石像到左下的开关上了！

注：杰士德可得到新的称号（LV10），而米多也可得到新的称号（LV12）

进入房间打倒骷髅人得到蓝宝石，接着就回到被封住的门之前，进入后调查神像可补血，踏上魔法阵便被转送到熔岩地带。

到左上角拉动拉杆后在搭移动石板时，蓝宝石却不慎掉到下面，当我们跑到下面捡的时候，蓝宝石竟又掉到更下面，只好利用右边的浮游装置让自己飞起来，然后再冒着生命危险到熔岩地上捡蓝宝石了，捡到后就可前往右上角的房中，但是却出现两个石头怪。打倒石头怪后进入房中就见到莫里士与马洛斯互相对峙着，原来这一切都是马洛斯想让魔王道斯复活而搞出来的。



不过魔王道斯在复活后居然把马洛斯给杀掉了，不要说莫里士，可能马洛斯自己也没料想到这一点吧！接着道斯又想除掉格雷斯他们，但是杰士德却用自己的身体阻止了道斯的第一次攻击。之后莫里士拿出一本书交给格雷斯及米多后，便利用时空转送魔法将两人送走。

过去篇 亚瑟利亚历 4204 年

游戏的第二部分，主要的故事都发生在这里，属于游戏的中盘，但对于完美者来说是游戏的初盘。

在这时正是阿尔威尼斯坦王国和米德卡洛斯王国组成的联合军，正和由道斯所率领的军队隔着法尔哈拉平原形成相互对峙的阵势！

此外位于优库力特村南方的精灵森林之中，持续给精灵族人被称为玛那（魔力之力）的精灵大树也正逐步迈向生命的终点了，而刚失去朋友痛心不已的格雷斯及米多正是被传送到这时代来了。

在醒过来后两人发现手中那一本莫里士临行前交付的书上所记载的正是“在威尔哈拉之战中利用时空魔法逃到 100 年后的道斯，便是被那时代的莫里士、麦克尔、玛莉亚及玛莉露合力将他封印在宝石之中的，而这宝石便是麦克尔送给儿子格雷斯做生日礼物的那一颗。”捡起杰士德损坏的弓箭之后往北来到一个村子。

【贝鲁阿达姆村】

来到村子打听，这才知道这里便是 102 年前的托迪斯村，同时也得知道斯在这个时代中已经达到了能够左右世界的程度。虽然想早日打倒他，但是凭两人现在的力量没被其打死已经算不错的了。来到村长的家由村长口中得知：“看来只能借魔法的力量才能打倒道斯了，据说只有具有精灵血统的人才能够使用。关于这方面的事，你们就去见住在优库力特一名叫克拉斯的人吧！”

注：次日起床可得到【世界地图集】得知各地的商店

跟村长太太交谈可学到一道料理

由武器店内右墙进去跟小孩子交谈可得（魔神双破斩）

【优库力特村】

经过山路往北来到优库力特村后，我们在入口处见到一位女孩，米多发现这女孩像是患了相思病，一问之下得知这女孩喜欢上一位现在正在武器店工作的青年艾尔温，到武器店找到艾尔温告诉他有人喜欢他，此时艾尔温便问起那女孩的名字，只好再回去问女孩子！我们告知艾尔温是娜希喜欢他后，他表示自己也蛮喜欢娜希的，不过他是被在贝涅亚契经营输入商社的社长父亲派到这来出差，而且他马上就要回去了，再说他的父亲一定不会答应他和娜希交往。将这事跟娜希说了后，她虽说没关系，但我们想她一定很难过吧！

注：根据给旅艺人的赏金不同，所得的情报也不相同

之后到修练场找贝鲁阿达姆村村长所说的克拉斯·

F·雷斯塔。不过克拉斯他的脾气却很怪,一开始他瞧不起格雷斯以及米多,但在他的助手兼女友美拉尔德的好言相劝以及被格雷斯的热诚感动之下,一生都专门研究召唤术的克拉斯也感觉到自己最大的使命就是打倒道斯,于是他将魔法修练场的事务都交待给助手美拉尔德去管理后,自己便决定和格雷斯与米多一起去修行。

但克拉斯也想到,如果没有万全的准备就贸然跑去找道斯的话,基本上没有获胜的机会,而且大伙的生命也危险。于是克拉斯便说了:“为了获得最后的胜利,我看我们还是先去长谷找一位名叫巴德的男子商量一下吧!”

注:克拉斯加入后可得到“道具图鉴”

【哈美尔镇】

在前往东北方的长谷前我们先来到更北方的哈美尔镇,除了稍做休息及整顿装备以外,也顺便买了十字镐以及绳索(一定要买)。

而由村人口中也得知已经过世的大魔法师史卡雷德,有个名叫迪米德尔的弟子正在研究一种新力量,别管了,还是赶快去长谷!

注:跟厨师交谈可学到一道料理

在旅馆可见到准备前往贝涅亚契找艾尔温的娜希

【长谷】

来到长谷找到巴德,据他所言得知风之精灵就住在位于长谷深处的小山谷,只要拿约定的戒指——琥珀戒指就可跟精灵结约而召唤精灵。但在前几天的地震过后精灵们的情况变得很奇怪,所以最好要先弄清楚精灵异变的原因,不然就无法与精灵结约了,同时巴德也请格雷斯等人此行到长谷的深处记得帮他找找女儿——阿洁的下落。

跟巴德拿了约定的戒指后就可出发前往风之精灵所在的小山谷!在长谷入口处用先前买的十字镐将岩石粉碎即可继续往前进。

注:之后也会遇到类似的情况,如岩石、墙壁等,而绳索是用来吊住有柱子的地方,可以让角色爬动

因为地震使得此时的山谷中充满了大量的瘴气,这些瘴气使得居住其中的风之精灵都发了疯似的在山谷中横冲直撞。幸好同伴中有人发现那些瘴气都是由地面上那些坑洞冒出来的,进入山洞后发现有个往下的洞,将绳索绑在洞旁的石头后我们便靠着绳索下到下一层,之后为了以绝后患,我们便推着石头将这些坑洞给堵住(一共有三个)。果然在将全部的坑洞都用石头堵住后,瘴气也逐渐地消失了,而那些恢复神智的风之精灵也全都离去了。

注:来到充满瘴气的地方会损失体力

往东过桥来到树前就可看到风之精灵希鲁夫,但是巴德的女儿并没有来到这。拿出约定的戒指和风之精灵签了契约后,风之精灵便叫格雷斯等人快去精灵之森见精灵大树——欧克德拉西尔。

来到巴德的家将并没有在长谷深处遇到阿洁的事告诉他,巴德虽有些失望,但是还是请我们要是见到有阿洁的话,就叫她赶快回家。

注:克拉斯得到新的称号

【精灵之森】

来到贝鲁阿达姆村南方的精灵之森,才刚走到精灵大树的前面,树之精灵马德尔便出现在空中并向大树报告:“死神就快来了……”

由于欧克德拉西尔是制造玛那的一棵树,而玛那是魔法的根源,但是近来不知道为什么玛那会消逝得如此之快。这使得马德尔只好竭尽全力来制造更多的玛那,但这样也使得马德尔的力量逐渐被耗尽……

要是欧克德拉西尔死了,那世界上的魔法也将不存在,此时格雷斯等人的能力还不足以保护它,所以在商量过后决定去阿尔巴尼斯坦找号称能力最强的月之精灵,希望在跟它签约后可得到强大力量!

为了前往阿尔巴尼斯坦,一行人往北准备到北方的贝涅契亚港。

【哈美尔镇】

途经哈美尔镇时发现这个美丽的小镇已经被破坏怠尽了,在一行人的一番搜寻下终于找到了唯一的生还者小女孩——莉雅·史卡雷德!

由莉雅口中得知:“破坏这个镇的人叫做迪米德尔,那家伙在杀害村镇上的人之后便往北方逃走了!”

看着这个满目疮痍的城镇,格雷斯想到自己被破坏的故乡托斯迪。因此决定为她报仇,正好贝涅契亚港也在北方,一行人便赶往北方!

【贝涅契亚港】

来到贝涅契亚港得知市长正在家中举办酒会,到了市长的家中,由市长口中得知他与贝鲁阿达姆村的村长是双胞胎兄弟,听坐在一楼暖炉最左侧的女孩谈到:“具有精灵族血统的迪米德尔也曾在这个城市中研究魔法,那时的他是一个很热心的人,但在一年前他在忽然间就变的像是另一个人,之后他就抛下之前他所做一切的研究,而一个人跑到西方的孤岛去了。”

到旅馆发现娜希也跑到此地来了,她托我们到艾尔温的公司约他出来见一面。找到艾尔温后他便请我们转告娜希相约在中央广场的喷水泉前,将此事告诉娜希后便一起来到中央广场的喷泉前,没多久艾尔温便来了,为了不打扰他们,我们便回旅馆休息一下。

次日来到艾尔温得公司时却发现出了大事,原来艾尔温决定要娶娜希为妻,自然遭到父亲极力的反对,而父子俩竟吵翻脸!到喷水泉左侧对艾尔温一番鼓励后,艾尔温便决定要以自己的意识生活下去。

注:跟厨师交谈可学到一道料理

TALES OF PHANTASIA

为了前往西方孤岛，格雷斯等人便来到北边的码头，正好有船停靠，船长表示说："要我载你们过去是可以，这样吧！来回的运费就算你们 800 吧(每人 200)！"好贵！不过为了帮莉雅报仇，只好答应了。

注：在防具店花 3000 元，可跟女剑士买(袭爪千裂破)

【西方孤岛】

搭船来到西方孤岛后，发现这边弥漫着一股诡异的气氛，谁会住在这种地方，非妖即怪！好不容易来到此岛上唯一的大房子前，看来这栋矗立在雾中的大宅院应该就是迪米德尔所住的地方吧！

注：在船上不但有床、魔法阵还有商店！

【迪米德尔公馆】

进入公馆后先来到的是大厅，在左上角的房中有个魔法阵，接着到左下角的书房，四处搜寻后，终于在右侧的罐子中找到一把钥匙。

离开书房往大厅的右上方走去，顺道把仓库的宝物搜刮一空。之后就用刚刚拿到的那一把迪米德尔之钥打开通往院子的门。

来到院子就见到大树，上前调查这棵大树几次后，它竟动了起来，原来这棵大树是怪物——欧克罗德变成的，难怪会故意挡在这里让阳光无法射过来了，将欧克罗德给打倒后赶快回到大厅，把大厅北边那三扇落地窗的窗帘全拉开，这下子温暖的阳光便会射进房子。

而这时放在大厅中央的水晶，受到阳光的照射后反射出了光线，赶快将其它水晶球放好，顺着光线的照射竟让隐藏的楼梯出现了！

```
窗————————窗————————窗
          |         |
          |         |
水晶——————水晶——————水晶
|
地下室通路
```

来到地下室后在深处发现了迪米德尔的研究室，而我们此行要找的迪米德尔也正在研究室里面。嘿嘿！这下看你往哪跑。

但是迪米德尔一看到莉雅却说她不是真的莉雅而是假冒的，因为真正的莉雅是他的师父史卡雷德之女，而且他们一家人都在一场意外中过世了，可把格雷斯等人弄糊涂了，但我们还是相信莉雅！

但是此时我们却发现迪米德尔的身影，在镜子中显现出来的竟是魔鬼的样子。管它的，先把他打死再说。将迪米德尔打倒后，莉雅竟然改变了，原来真正的莉雅已经死了，但是对迪米德尔的怨恨之心使得她无法离开人间，幸好有一个女孩在得知莉雅的事情后便答应将自己的身体借给她附身，也因此莉雅才会与我们相遇。

此时因为迪米德尔已经死了，莉雅的灵魂也可以安心的到"天国报到"，至于被附身的那个女孩在清醒过后说她的名字叫做阿洁。

【长谷】

再次回到长谷后，巴德终于完成了与女儿阿洁见面的心愿，巴德为了答谢格雷斯等人的帮忙便把约定的戒指以及红宝石都送给我们！

而阿洁也希望巴德和格雷斯，一定要让她跟格雷斯等人出外修行，没办法，巴德只好答应她的要求，并请格雷斯等人多照顾他女儿。

注：在阿洁加入后记得把一些没拿到的东西及咒文书拿到

(贝鲁阿达姆村)跟村长交谈，有 1 本

(优库力特村)调查克拉斯家中的书柜，有 2 本

(贝涅契亚港)跟住在水池旁的师父买，有 2 本

(迪米德尔公馆)在地下研究室中有宝箱，有 2 个

【贝涅契亚港】

此时来到贝涅契亚港可以在码头发现两艘船，左边的就是载我们到西方孤岛的船，跟右边的船长谈过，得知这艘就是航行于贝涅契亚港与阿尔法尼斯坦之间的定期渡轮，而单程的船费则是 680 元。

【定期渡轮】

上船后当格雷斯等人正看着大海时，有一位名叫梅亚的剑士走过来搭讪，他说："我已经得到许可，获准进入莫利亚坑道！"

之后在餐会上克拉斯与梅亚就这样你一杯我一杯地喝得不停，而我们也得知阿尔法尼斯坦的雷亚德王子，早就已经被道斯控制了！

次日梅亚忽然来到我们的卧室，但是克拉斯却发现梅亚的神情怪怪的，原来梅亚他也被道斯给施法控制住了，梅亚忽然向格雷斯展开攻击，幸好有克拉斯的援助才得以逃过梅亚的袭击。在梅亚逃走后，格雷斯便单独一人追了过去，在甲板上找到他并将他给打倒的话可以得一把剑(如果输了也没关系)！不过据克拉斯表示，梅亚他应该是因为将雷亚德王子的事告诉我们才会遭到不测的。

【阿尔法尼斯坦】

当船顺利抵达阿尔法尼斯坦的码头港后，克拉斯便建议大伙先到旅馆休息一下吧！来到旅馆投宿后，当晚一行人便在房间中商量，此时有同伴建议立刻潜入城中救出被道斯控制住的雷亚德王子，这个方法虽不错，但是见每个人的装备及道具已不太够用的情况下，决定今晚先不要下手，等明天把所需的东西都准备好。



次日上街打点了一下道具以及更换一些装备，此外在药草店的地下室还跟站在酒

桶前的那名士兵买到了一本奥义书(魔神千裂破)。当我们来到道具店时竟遇到私奔至此的艾尔温以及娜希，再次投宿于旅馆，这一次可以进攻阿尔法尼斯坦城，拯救王子了。

注:跟厨师交谈可学到一道料理

【阿尔法尼斯坦城】

来到城后格雷斯等人利用阿洁的“飞天扫帚”顺利地飞到阳台上，不过进入城内才发现里面有不少守卫的士兵。为了不被这些守卫的士兵发现，我们一行人只好埋伏在阴影处等士兵离开再迅速往前进，最后我们终于在走廊最右边的房间中找到了雷亚德王子。

但是雷亚德王子却大声呼叫士兵们来抓刺客，就在此时一只鹦鹉却出现在格雷斯等人的眼前，原来这只鹦鹉就是控制雷亚德王子的魔鬼杰米尔，将杰米尔打倒后，我们却被赶来的士兵抓住了！

因为杰米尔被我们打倒，使得雷亚德王子恢复了意识，所以在被捕入狱没多久就被国王下令释放，并被带到阿尔法尼斯坦国王面前，见到阿尔法尼斯坦国王后，他为了感谢我们拯救雷亚德王子，不但将契约的戒指、グーングニル送给我们,还准许进入莫利亚坑道。

注：取石头游戏——拿到最后一颗石头的人就输了，赢了之后可以得到奖品以及称号

绝对要让对方拿到1、5、9、13、17、21、25、29、33、37、41、45、49、53、57、61、65、69、73、77、81、85、89、93、97,这些数,以下请自行类推

【阿尔法尼斯坦】

先来到阿尔法尼斯坦的冒险者之家领取莫利亚坑道的通行证，但是我们却听说坑道到一半的地方就不见了。为了跟其它的几位精灵订契约，我们决定先前往位于其他城市的魔法研究所打听消息！

注：赛跑游戏——跟跑得最快的少年赛跑，并于城内绕三圈

如果跑赢了,就可以得到奖品以及称号

在城内的魔法研究所中可以买到咒文书,有2本

花1000元可跟吧台旁的男子得知咒语“ヨチイダ”

在冒险者之馆跟店员交谈可以听到钢琴演奏

【渔港】

离开阿尔法尼斯坦后向东南方前进可以来到一个小码头（小桥），跟码头的船长交涉过后，花480元就可以搭船到佛雷兰特港。

【橄榄村】

到达佛雷兰特港后继续往东走便来到了橄榄村，由于此村是最靠近热砂洞窟的村子，所以我们便在此休息一阵并补充了一些道具！

注,跟厨师交谈可学到一道料理

【热砂洞窟(火精灵－伊佛利特的洞窟)】

进入热砂洞窟后发现在洞窟中到处都是热滚滚的岩浆，先由右下方楼梯一直走下去到地下二楼，在地下二楼可以取得火精灵之戒。将这枚火精灵之戒戴在身上就可以喷出火焰，之后遇到打不开的门只要用火焰攻击墙上的开关,门就可以打开了。

至于地下一楼魔法阵旁的门只要用在地下二楼中找到的熔岩之匙就可以打开，打开后就可以进入火精灵所在的火精灵房间。

到达火精灵的房间后用火精灵之戒发出火焰攻击所有的柱子，就可出现通道，上前与火精灵交谈之后它却说要试试我们的程度，将火精灵打倒后再与它签约，以后就可以召唤火精灵伊佛利特了！

注:此地的敌人大多是火炎系,如果用火系魔法攻击的话,反而会帮它们恢复体力,所以请将所有的火系魔法锁住

在火精灵身后宝箱中装的是咒文书

【精灵洞窟(土精灵－诺姆的洞窟)】

由阿尔法尼斯坦直接搭船回到贝鲁阿达姆村后，往东走到精灵洞窟，进入后在门前输入酒馆中那人所说的咒语“ヨチイダ”即可。进入洞窟可以遇到一个迷路的矮人,带着他躲开看守便可以到达底下，由迷路的矮人引走看守以后，可以按动开关使警报发动，用看守躲开的时间冲入房间,与土之精灵战斗,胜利后可与其签约。

注:在土之精灵身后宝箱中装的是咒文书

【贝涅契亚港】

先前在阿尔法尼斯坦的魔法研究所之中得知，水精灵就住在贝涅契亚港北边岛上，到贝涅契亚港码头请左边的船长载我们前往北海的孤岛！就跟先前请船长带我们到西方孤岛一样。

注:船费要1000元

应该知道船上有床、魔法阵以及商店吧!

顺便跟艾尔温的父亲说艾尔温以及娜希在阿尔法尼斯坦

【浸食洞(水精灵——温蒂妮的洞窟)】

在浸食洞中可以发现许多的拉杆以及开关，拉杆是用来换水的，而开关是用来开门进入后往右一直走下楼。拉左下角的拉杆后再往下走，之后再往下去启动开关，接着就可往左上的门进去了。接着往前进到上面的水精灵房间去动最尽头的拉杆，这样子就可以让先前那房间的左右两水池的水互换，之后只要将两水池下面的开关给打开，那水精灵房间的地板上就会出现一个洞，然后按下房中最左边的开关把这房间灌满水,水精灵便会出现！将水精灵打倒后就可以跟它订立契



TALES OF PHANTASIA

约，如此一来我们终于完成了与四大精灵之间的契约了，接下来就是去莫利亚坑道。

【莫利亚坑道】

先捡查有没有带齐下列物品：

1、进入莫利亚坑道的通行证

2、与四大精灵之间的契约之戒

3、火精灵之戒

4、十字镐

都准备好之后就可以进入莫利亚坑道了。

地下一层：只要把拉杆拉下就可以到第二层，至于中间的通道在途中就被阻挡，所以先不要走这条！

地下二层：利用开关打开入口的门，再将石像移动到左边的开关，打开门后进入有三个宝箱的房间，之后拉动房内的拉杆，就能打开通往第三层的门了。

地下三层：重点是 ON 及 OFF 浮游装置，踩上 ON 装置，飘过左边的开关后到左上角后再踩 OFF 装置，接着到右上角把石像从开关上搬开！这样我们就可以打开通往第四层的门了。

地下四层：检查墙上那个没点燃的火把数次后可发现开关，到了第二个房间，左右都有一个通道，先选择右边的通道走进去后可发现这里有两个开关，只要与女孩同时按下这两个开关就会出现一个宝箱！回到先前的房间改走左边的通道，走到一半可发现地上有四个开关，照着“上上下下左右左右”的顺序去踩那四个开关后就可进入右下的房间。在这房间不但有魔法阵，还有另一个开关，打开开关就可以进入左上的房间，将石像搬到左上房中将机关压着后通往第五层的门就可以打开了。至于将右下房间中魔法阵上面的拉杆拉下，就可以打通地下一层那个走到一半没路的中间通道……

地下五层：打开右上角的开关后，小房间的门就会打开，进入房间后再用火精灵之戒发生火焰射对岸墙上的开关，那通往第六层的门就开了。

地下六层：在宝箱前有个传送点，如果贸然就这样走过去的话，就会被送到其它的地方，所以要先到右上角将最右边的石像给搬开，然后再将给拉杆拉下，就可以取得宝箱。接着将石像恢复就可开门了！

地下七层：用火精灵之戒射让火把点燃，传送点就会出现，当传送到小房间时可见到宝箱以及传送点，在此一定要绕一圈去拿宝箱才可，当反覆传送几次后最后会被送到有好几个灯台的房间，用火精灵之戒将这些蜡烛点燃，那门就会打开了。往左边走到底时用十字镐将墙给破坏掉就会出现通道，再点燃左上的蜡烛就可打开通往第 8 层的通道。

地下八层：点燃此处的蜡烛就会遭受到攻击，检查它的话，就会发现它原来是开关，按下开关后就可打开门，进入后发现另一个开关，踏上时身后传来怪声，回去一看先前的怪烛台已经变成浮游 ON 装置！可通过有刺的道路，走过后下楼到地下九层。



地下九层：先用拉杆来灭火后，往右走到右上角用机关开门，进入后先到左边拉墙上的拉杆来打通往第下四层的直达楼梯，接着再利用水滴把身上弄湿，然后一直往右上方前进去打开右上角的机关，如此通往第十层的通道即可打开。

地下十层：来到这可见到魔法阵以及墙上的两个开关，用开关可让两个传送点出现。此时先利用右边的传送点，就可来到有一块大石盘的房间，经由阿洁的解读“在特定地点召唤地、水、火、风等四大精灵的话，就可以打开那一扇门”，再回到先前的房间进入左边的传送点，一行人便被送到有四个魔法召唤阵的地方来了。

东－风之精灵(希鲁夫)

西－水之精灵(温蒂妮)

南－地之精灵(诺姆)

北－火之精灵(伊佛利特)

召唤好了之后再回到有石盘的房间，此时精灵王马克思威尔就会出现，将它打倒就可以签订契约。但是当我们到后面的房间却只找到两枚坏掉的戒指，只好回阿尔法尼斯坦找龙古罗姆帮忙了。

【阿尔法尼斯坦】

拿着坏掉的戒指回到阿尔法尼斯坦城中的魔法研究所见龙古罗姆后，由他口中得知有位名叫爱德华特的魔法师是研究戒指的。之后龙古罗姆便写了一封介绍信，要格雷斯等人拿着介绍信立刻去拜访住在阿尔法尼斯坦西南边的爱德华特！在龙古罗姆离去后，格雷斯的耳边忽然响起怪声“不要把与你身份不合的东西带在身边”，来到东北角的房子中看到艾尔温正与他父亲吵架，上前帮助艾尔温以及娜希后，爱尔温的父亲这才同意让艾尔温娶娜希。

【爱德华特的家】

拿着信到爱德华特的家后，出来开门的是爱德华特的妻子希芙，由希芙口中得知她的丈夫爱德华特已经去橄榄村好几天了。

注：由这往西南走可来到一个营地，可学到“凤凰千裂破”

由小渔港到佛雷兰特港船费要 480 元

【橄榄村】

当格雷斯等人赶到橄榄村时还是找不到爱德华特，由村人的口中得知爱德华特已经早一步前往东南方之绿洲。

【东南方之绿洲】

来到了绿洲却找不到他，听说他前往北方的（东方之

绿洲)了!

【东方之绿洲】

来到这边又听说德华特到东北方的绿洲去了。

注:跟厨师交谈可学到一道料理

【东北方的绿洲】

到了这里后听说爱德华特已经回橄榄村了。

【橄榄村】

还是四处都找不到爱德华特,因为天色已晚,我们一行人便来到旅馆准备投宿,但是却从旅馆老板口中得知,爱德华特来这边的目的是要搜集蛇怪鳞片,而且这个旅馆还是联络他最好的地方。

看来要见到爱德爱特最好的方法就是搜集蛇怪的鳞片了,于是我们也顾不得休息立刻跑到沙漠中砍了不少蛇怪,并拔了五枚以上的蛇怪鳞片,之后我们便带着蛇怪鳞片到旅馆休息,果然在次日醒过来时,接到消息而赶来的爱德华特便出现在我们面前。

见到爱德华特时,格雷斯与米多禁不住大叫起来,因为这人跟莫里士长得太像了,而爱德华特全名是"爱德华特·D·莫里士",至于现代篇那位莫里士的全名则是"多尼克斯·D·莫理士"爱德华特是多尼克斯的爷爷,当然长得像。格雷斯等人一边将蛇怪鳞片交给爱德华特,一边将那个坏掉的戒指拿出来给他看,并问他可以将这个戒指修好吗?

他的回答是肯定的,不过必须将这戒指拿到优米尔森林才可以将它修好,但想要进入优米尔森林就要有龙古罗姆持有的信物。在爱德华特要离开时,格雷斯把从以前到现在发生的事情都告诉他,其中也包括格雷斯跟米多是被爱德华特的孙子多尼克斯利用他的祖父所研究的时空转移魔法送到这时代的事情。

也就是这件事让爱德华特知道格雷斯没说谎,因为爱德华特此刻正在秘密研究时空转移魔法,由格雷斯口中得知自己所研究的时空转移魔法是可行的,所以爱德华特决定要更努力研究。爱德华特也与格雷斯等人相约要在米特卡鲁兹见面,同时他也向格雷斯保证"我一定会找出让你们回到原本世界的方法"。

【阿尔法尼斯坦】

回到阿尔法尼斯坦城后,到魔法研究所将爱德华特说的事情告诉龙古罗姆,龙古罗姆便要格雷斯等人明天再来找他。

到旅馆休息一晚次日再前往魔法研究所后,龙古罗姆便将可以获准进入优米尔森林的信物——王室的徽章交给格雷斯等人,并告诉我们只要由阿尔法尼斯坦往东前进,过桥后再往西南方走去就可到达优米尔森林,但是半精灵(人类与精灵结合所生下的后代)是不允许进入优米尔森林的,而阿洁正是人类与精灵结合生下的半精灵,所以我们就把阿洁留下来,自行前往优米尔森林了。

【优米尔森林】

来到被湖水包围的优米尔森林后,将王室的徽章拿给守卫的卫兵看就可以进去,不过在来到精灵所居住的部落时,我们似乎看到在不远的地方,有个骑着扫帚发出怪笑的女巫正偷偷跟在我们后面……

注:在森林东方的营地之中可跟老先生买到"狮子飞燕脚"

【精灵的部落】

来到精灵的部落后就被巡逻的守卫拦了下来,再将王室的徽章拿给守卫看后便顺利地见到精灵族的族长——布拉姆帕德。在将那枚坏掉的戒指给他看过后,布拉姆帕德表示这戒指的确是出自本村,如果想修好这戒指的话,就要前往村子北方的杜连特之森,因为只有放在杜连特之森中的黑色石盘有修护戒指的力量。当我们来到北方杜连特之森的入口处时又见到布拉姆帕德,由他口中得知这里是被称为黑姆达尔的圣地,里面的动物们将会带领我们前往放有黑色石盘的地方,说完布拉姆帕德也加入了。

【杜连特之森】

进入杜连特之森后,由于先前布拉姆帕德有提到里面的动物们,将会带领我们前往放有黑色石盘的地方,所以在前进的时候,就要注意画面的变化"有蛇在走动的画面、有鸟在鸣叫的声音、有蜻蜓在飞的地方"。如果来到的地方都没有以上这三项其中之一,那就赶快回头。

注:有宝物就尽量拿,以后就不能来了

我们终于来到位于森林右下角的石盘所在地,当布拉姆帕德将这两枚坏掉的戒指放在石盘上后,那枚戒指就再生成为黄玉之戒以及月石之戒,这两枚全新的契约之戒。之后由布拉姆帕德口中得知在橄榄村与米特卡鲁兹之中有一座塔,有精灵居住在里面的12星座之塔米特卡鲁,不就是爱德华特跟我们约好要再见面的地方吗?于是我们跟这里的精灵签定契约后,便赶回精灵部落,打算立刻到米特卡鲁兹找爱德华特去了。

【精灵的部落】

才刚回到精灵部落后,就发现阿洁已经被此地的精灵卫兵逮捕了,由于精灵族对于半精灵这种混血的精灵是恨之入骨,所以连审判都没有,阿洁就直接被带到行刑场准备被砍头。就在此时从旅馆冲出一名精灵族妇女哭着跟布拉姆帕德哀求,请他们饶了阿洁一条命,原来这名妇女就是阿洁的亲生母亲,而阿洁也是为了要找寻许久不见的母亲才偷偷潜入这里来的。经过一番考虑后,布拉姆帕德答应了她以及格雷斯等人的请求,不过阿洁以及格雷斯等人却被下令永远都不许再进入……

【12星座之塔】

由橄榄村出发一路往北前进,先到12星座之塔西南

方的营地，见到里面的一位剑士，这时候可以跟这位剑士学到“魔神闪光破”，接着进入12星座之塔后，调查各楼层的石盘以及石像，可以发现在石盘上都刻着一些字：

【希望是:非人所唱的,灰暗之歌】
【希望是:非人所唱的,快乐之歌】
【希望是:非人所唱的,平静之歌】
【希望是:非人所唱的,勇敢之歌】

因为每个石像发生的音乐都代表不同的意义，所以只要将该层的石像都切换成适合的音乐，就可以打开往上一层的门了！我们就照着每一层的指示来选：

【2楼－勇敢之歌－最左边】
【3楼－快乐之歌－左下角】
【4楼－平静之歌－右上角】
【5楼－灰暗之歌－右下角】
【6楼－勇敢之歌－最右边】

终于打开第六层那扇通往月之精灵房间的门，进入月之精灵的房间后，出现在我们面前的正是服侍月之精灵的妖精阿尔德米斯。此时的她因为感觉到月之精灵将被召唤



而有点寂寞，所以格雷斯等人便成为被妖精阿尔德米斯开玩笑的受害者。她让“粉红色头发的姐姐，必须和一个人接吻！”所以……

幸好月之精灵及时发现并制止她的胡闹，感到不好意思的阿尔德米斯不但送了咒文书给我们，也带着我们进月之精灵的房间，而见到月之精灵的格雷斯一行人也与月之精灵订了契约。

【米特卡鲁兹】

进入米特卡鲁兹之后，在东北方的房子之间可遇到躲在暗处的一名男子，在这花18000元就可买到一本奥义书“袭爪飞燕脚”。当一行人朝着城堡走过去时，门卫的士兵便拦住了我们，将王室的徽章给守士兵看过，并告诉他是来找爱德华特之后，这个士兵便会带着我们进入城堡了。

【米特卡鲁兹城】

在会议室见到爱德华特后，他便引见骑士团的队长莱生给我们认识，同时他们也告诉我们，道斯那家伙是想毁灭全世界。就在此时阿洁却提出疑问：“但是，你们怎么知道，道斯他的目地是真的要毁灭全世界呢？”

莱生对于阿洁所提出的这个问题似乎感到不高兴，我们只好把阿洁拉回来并要她不要再多说话。之后就是要去见国王了，但是在半路上，我们却听到莱生与魔法研究所的研究员之间的对话：“道斯居然警告我，要我们停止米特卡鲁兹的研究！”

见到国王后，得知道斯的军队是集结在法尔哈拉山脉山脚下，不过米特卡鲁兹也不是省油的灯，因为在米特卡鲁兹的魔法研究所正在开发一种不可思议的武器，将用来对付道斯的军队！来到魔法研究所后得知他们正在进行的研究，是普通人也可以使用的魔法，而这个也是他们将用来对付道斯的武器。不过这个东西真的可以用来击倒道斯手下的那些军队吗？

【米特卡鲁兹】

刚走出城堡时，阿洁又对道斯是否真的想要毁灭全世界提出质疑，因为如果道斯真的是想毁灭这个世界的话，那他应该会去攻击所有的地方，而不是只破坏哈美尔镇及米特卡鲁兹。此时我们为了搞清楚米特卡鲁兹、哈美尔镇以及被杀的莉雅一家人之间的关系，便赶回阿洁的家询问阿洁的父亲巴德。

【长谷】

由巴德的口中得知阿洁的母亲是因为精灵族对于那些人类的行为，才放弃与人类共同生活的理想而离开这个家的。至于被杀的莉雅一家人，好像是跟莉雅的母亲曾经在米特卡鲁兹的魔法研究所进行的魔法研究有关，看来道斯的目地似乎是直接针对米特卡鲁兹魔法研究所的魔法研究有关，不过为了杀掉莉雅的母亲而不惜将整个哈美尔镇都破坏掉，这也太……先前魔法研究所的人员所说普通人也可以使用魔法的研究，为什么会让道斯以及精灵族人都与人类反目成仇呢？

【米特卡鲁兹】

回米特卡鲁兹后，得知道斯的部下杰士德纳抓小孩子当人质，当赶到门口之后发现他正与爱德华特僵持不下，此时道斯的部下杰士德纳却说：“如果你们想要保全这些孩子们性命的话，就要格雷斯一行人与爱德华特现在在我面前自我了断”。此时爱德华特冲出来将小孩子救走，不过随即被杰士德纳发现，他立刻发出魔法向小孩子攻击，但却遭爱德华特用身体挡住，心知自己已无救的爱德华特便缠住杰士德纳使用自爆魔法，最后在一阵闪动的光芒后，爱德华特与杰士德便消失了踪影……

注：记得去SAVE

【米特卡鲁兹城】

因为杰士德纳所引发的事件，使得莱生认为我们不应该等着让道斯来打而要主动发动攻击。在随即召开的会议上确定了作战目标，其中最重要的是“连接法尔哈拉平原与道斯城的桥梁”，若派出主力部队来攻的话是要花一些时间，所以莱生决定派遣几组特殊部队，而克拉斯便被任命为第四特殊部队的队长。至于特殊部队的任务是：1、援助城中的主力部队；2、干扰敌人，使他们脱离主力部队，在做好万全的准备后再回到会议室，就要前往战场了。

【法尔哈拉平原】

在此地我方的次要任务是在法尔哈拉平原上搜查敌

人，并将敌人给打倒，而在战场的入口附近有可供休息及记录的地方。但是对于我们玩家来说，最重要的挑战就是抢先第一组去打倒敌方的首领伊修兰德，因为这样才能从国王手中得到奖赏。

注：靠近伊修兰德时只要算队长的数目就知道排名了

【米特卡鲁兹城】

在法尔哈拉战役结束后，众人来到国王面前接受表扬，但这时却由前方传回报告，得知道斯派遣大量的飞行部队攻了过来，此时莱生说："现在正是试验魔法科学武器威力的好时机！"

【神所在的空间】

当众人走出城门时，格雷斯却听到了一阵不可思议的声音，接着格雷斯的意识竟飞越了不同次元的空间来到了另一个空间！而在那边所见到的正是古神奥丁的部下威鲁迪里(女战神)骑着飞马的威鲁迪里，一见到格雷斯便要他将グーングニル还给奥丁！不过格雷斯也不是白痴，当他看到威鲁迪里所骑着的飞马时，就想到或许可跟威鲁迪里借飞马一用，而与敌人的飞行部队交战，当然借飞马的代价就是归还グーングニル！

【米特卡鲁兹城】

此时在米特卡鲁兹城中，为了对付大量逼近的飞行部队，米特卡鲁兹魔法研究所研究的魔法科学武器用上了，果然第一次的攻击便消灭了敌方，但是这一击却使得欧克得拉西尔的玛那大量的消失，原来玛那的急速减少是因为魔法科学武器的开发造成的。但在预备第二次攻击时，魔法科学武器却因负荷不了大量能量的消耗竟发生爆炸而坏掉，甚至米特卡鲁兹城也被波及到，正当不知如何是好时，格雷斯带着用グーングニル借的飞马回到这世界。

之后格雷斯便与会飞的阿洁便前往高空，来到空中将飞行部队的队长打倒后(第五场)，这些道斯所派来的敌人便自动散去了。为了使人们过着和平的生活，我们决定前往道斯城将道斯打倒，而在要出发前莱生便将爱德华特所写的咒文书交给我们。

【道斯城】

途经法尔哈拉平原时花50000跟剑士买奥义"袭爪闪光破"进入道斯城后先往右走到底再往北，此时地上会有开关，通过开关后就可开启上面的门（内有一本咒文书），接着再往左走，可以在见到另一个上锁的门，此时往下走到回到先前去过的走廊，再往右通过刚刚用来打开第一个门的开关，这时第二扇门便会打开了。

第二层：只要依上、下、右、左、下、上的顺序去踩过地面上的四个开关，就可开启通往上一层的门。

第三层：在这一层有许多镜子，其中有三面镜子在照的时候，会显现出死神的样子，这三个就是死神之镜！不过先不要管它们，直接前往上一层。

第四层：由右边的门进去后可来到一间左右摆设都一样的房间，首先看告示牌上的提示，得知若想要通过此地的话，要由两人分别在左右做出一样的动作，当阿洁跳到特定位置时，格雷斯便要随后跳到相对的位置上，总之就是要跟着阿洁做一样的动作就对了，来到最后的位置时要小心阿洁会做假动作骗人（格雷斯要比阿洁晚一些行动）。

第五层：通过之后走上楼梯再一直前进就可以到第五层，首先由右边的楼梯上楼，然后把楼上的石像推到洞中，使它掉到楼下。接着再回到楼下把石像压在门前的机关上面，这样就可以开启第一扇门了。进入后看到另一个开关踩几次后就会发现一定要有人一直站在开关上面才能开门，选一个同伴让他站在开关上，那第二扇门就会打开。

第六层：在此地可以拿到一个不可思议的手镜，接着就回到第三层（记得要和先前留下来的同伴会合！）死神之镜前，在死神之镜前（一共有三面）使用手镜后，再将出现的敌人打倒后就可以进入镜中的世界了。

镜中的世界：进入第三层中央通道左右两面镜子可拿道具及咒文书。而进入第三层入口往右数来第三面镜子的话，先到左边按下地上的两个开关就会有宝箱掉下来，之后再往下走来到跟第二层一样有四个开关的房间，因为镜中的世界与现实是相反的，所以就照上、下、左、右、下、上的顺序踩过开关，之后就可得到一把黄金色钥匙，而这一次就让阿洁留在第五层压着开关。

第六层：来到大洞边只要格雷斯一叫她，阿洁便会骑着扫帚飞上来会合，如果少一人就无法前往打倒道斯的房间。

终于见到道斯，不过他却丝毫没有想跟格雷斯等人战斗的意愿，难道他真的只是针对魔法科学武器才去攻击人类吗？不过单就攻击人类这点，格雷斯等人便主动向他攻了过去，然而在战斗的途中道斯突然使出时空移转的法术而消失了。

【阿尔法尼斯坦】

为了找出道斯的下落，格雷斯等人再次回到阿尔法尼斯坦城中的魔法研究所拜访龙古罗姆，此时龙古罗姆便拿出爱德华特先前寄放在他这儿的一封信及他家中的书房钥匙，我们拿了这些东西后便匆匆赶往爱德华特的家了。

【爱德华特的家】

来到爱德华特的家并见过爱德华特的妻子后，得知爱德华特都把资料放在二楼的书房中，用手边的书房钥匙进入书房，发现书房中所放的都是爱德华特对时空转移法术所做的一切研究，根据这些资料中所记载的事情得知，若要实行时空转移，只要前往古代的帝国——多尔就可以了，不过多尔早已沉入大海……究竟要如何前往这个沉没的海底王国呢？照着由龙古罗姆所转交的那封信上所言

"只有克拉斯知道如何前往多尔的方法。"

可是米多却提出另一个想法，因为只有魔法才能打倒道斯，但是此地马那却因精灵大树的死去而逐渐消失，或许我们该先让欧克德拉西尔复活！不过有什么方法才能让精灵大树复活呢？

【米特卡鲁兹】

当回到已逐渐自战争中恢复的米特卡鲁兹时，我们从居民口中听到一些有关于ユニコーン（独角兽）的传闻，其中最重要的一点就是：只有纯洁的少女才能够见到ユニコーン！在投宿在旅馆的那天晚上，米多做了一个梦，梦中米多记起小时候，为了跟她的母亲玛莉露要ユニコーン而撒娇的事情……次日我们在综合米多所做的梦以及居民所说的传闻后，便决定前往米特卡鲁兹西北方的白桦森林找ユニコーン（独角兽）。希望真的能借ユニコーン的力量让精灵大树术复活。

【白桦森林】

来到白桦森林后，因为只有纯洁的少女才能够见到ユニコーン，所以我们决定就派米多以及阿洁一起前去，米多是欣然同意，可是阿洁却是不太情愿，甚至当她们走到一半时阿洁就偷偷溜了……当米多独自一人来到森林的深处后，她果然见到了ユニコーン，可是ユニコーン却不怎么信任米多，就在此时道斯的部下出现了！而留在森林外的格雷斯等人，感觉到…便冲进白桦森林来，途中在与偷跑的阿洁（左下角）会合后我们又赶往森林的深处。

当我们来到并与米多合力打倒道斯的部下之后，ユニコーン终于相信米多所说的事情，于是它便化身成一只独角兽之杖。而我们也拿着独角兽之杖赶往贝鲁阿达姆村南方的精灵之森。

注：沿途可以采集到许多冬虫夏草

【精灵之森】

来到贝鲁阿达姆村南方的精灵之森，米多利用独角兽之杖果然让精灵大树欧克德拉西尔复活了，而四周也恢复到一片翠绿的景像！

【贝涅契亚港】

来到贝涅契亚港后到爱尔温父亲的公司，可见到已经搬回来住的艾尔温及娜希，此时艾尔温便告知他们即将结婚，并问格雷斯等人能否参加他们的婚礼！在婚礼上新娘捧花被阿洁给拿到，而娜希还送新娘手套给米多，但在婚礼过后阿洁竟拿着捧花，要格雷斯立刻在阿洁或米多中选一人来个闪电结婚，只好跟克拉斯求救了，幸好阿洁只是开玩笑……跟左边那艘船的船长谈过之后，支付1200元即可前往多尔。

注：在公司右边民房内可以跟半精灵买到咒文书，有2本。

【古代帝国－多尔】

在船上由克拉斯召唤出水精灵后，就可以进入大水泡潜入水底，终于在前进一段时间，我们终于来到位于海底的古代帝国－多尔。首先进入左上的房子中，在桌上可发现一张闪闪发亮的ID卡，再用这张卡就可进入魔法阵上方的房子（右边是休息的房间）。

进入再往下可看到许多机器人及宝箱，拿到宝箱中的一把控制钥匙后，由右数来第四扇门中有咒文书，至于主电脑所在的控制室，就在你拿到钥匙的相对门，如果是由右数来第二个宝箱拿到，那控制室就是由左数来第二扇门。进入控制室后机器人便打了过来，将机器人打倒后可捡到一枚钻石戒指，再往前走可见到主电脑。

注：主电脑的功能有二：1是、时间传送；2是、恢复作用

选择时间传送后多尔就会浮到海面上，接着选择时间传送就可以将我们一行人送回102年后5月21日的地下墓地最深处……

未来篇 亚瑟利亚历4354年

游戏的第三部分，故事的结尾，主干流程在这里不是很长，如果追求完美，此处将消耗50小时以上。

由过去回到现代，打倒道斯并拯救了莫里士与杰士德，但是这世界又发生了异变，一颗颗巨大殒石从天而降，之后一名男子借着时空转移出现了，自称是受到50年后的阿尔法尼斯坦国王之命，前来此地找我们帮助的男子哈理逊告知，道斯他又出现在未来世界，他不但做了许多坏事，还操纵殒石想把我们都给除掉。

于是我们便带着刚加入的杰士德又藉着时空转移飞向未来去了。

【米克尔镇】

此时的托迪斯村因为成为边防重镇，所以整个村子都焕然一新，而当初辛苦搬到窗边的兔子像，竟然叫价100000000元！

注：跟厨师交谈可学到一道料理

跟厨师身旁的女孩交谈可得到（C）收集卡

到米克尔剑术道场花20000买到"凤凰天翔脚"

当晚投宿在旅馆时，杰士德为了不再被阿洁嘲笑……便一个人在屋外努力练习射箭，但最重要的是不想输给格雷斯。再投宿一次，格雷斯梦到他父亲米克尔使用的招式（冥空斩翔剑）。

【优库力特都】



米特卡鲁兹在道斯的破坏下已经成为废墟，而魔科学研究所也搬到优库力特都西北的房子了（原本是欧尔逊伯伯的家）来到此得知，现在他们正在研究可以飞天的技术，而此地也正在举行武术大会！

参加武术大会，并在场上完成九连胜可以得到奥义(狮子吼破斩)。

注:第二次得到九连胜可以得到特产品组合



跟国王交谈可以获得赏金

跟城中3F的厨师交谈可学到一道料理

跟城中3F的女学生可交换(C)收集卡

在城中的图书馆可得知有忍者一族的存在，此外也得知修塔尔女神的传说以及在莫里亚坑道中发现矮人族的事情。

【长谷】

此时阿洁的家中居住的是一位老先生及一位厨师，据老先生所言，当他发现此地时，这已经是个多年无人居住的空屋。

注:跟厨师交谈可学到一道料理

【贝涅契亚港】

来到贝涅契亚港在艾尔温的公司二楼，可以见到艾尔温以及娜希的孙子史迪普以及孙女，但是现在因为不景气,所以营运不是很好。

注:在市长的家米多会教导チエルシ弹钢琴

水池边的小男孩告知在森林有个隐之里

在食材店买昆布给店内的男子可得到(C)收集卡

在码头得知海贼艾佛利特被军队打败留下许多宝藏

来到码头见到哈理逊正在和船长交涉，但是船长却死也不答应开船，看来只好求助于优库力特都的国营魔科学研究所了。

【优库力特都】

进入魔科学研究所的地下室，由所长史达利口中得知他们正在研究可以飞天的交通工具，虽然已经开发成功，但是它的能力还不足以带我们前往阿尔法尼斯坦，除非能够借到雷之精灵的力量。

为了借到雷之精灵沃尔特的力量，我们在向史达利所长索取了一枚契约之戒后便动身，前往位于米克尔镇西南方的沃尔特洞窟。

【莫里士的家】

在洞窟旁的就是莫里士的家，我们见到“哈洛特·D·莫里士”。这位便是“多尼克斯·D·莫理士”的孙子，他曾经自祖父那听说过我们的事，于是他立刻认出我们，并允许我们在房间中休息!

注:跟厨师交谈可学到一道料理

有旅行商人

【沃尔特洞窟】

进入洞窟后可见到一块告示牌，在告示牌上头写着：风代表没有、地代表源头、水代表破灭、火代表力量。

接着往右走过去就见到一位女忍者独自打倒了两名忍者，在我们叫住那女孩后，那女孩就跑掉了，不过她却不慎踩到高压电，格雷斯上前救她时也被电着，幸好立刻将他们两人给救出来。

在女忍者逃走后我们也追过去，途中记得用火精灵之戒喷火，让电线通电，如此一来才可以开启那些电动门(有时间限制)。

下楼后一直往右走通过墙壁去踏开关，接着再往右走帮助被围欧的女忍者后得知她的名字叫斯斯，但她又跑掉了。

往下走后先扳动右下的拉杆然后让电线通电即可开门，再往下走来到有许多电线的地方，先往右让电线通电再往右穿过墙往上跑，到上面后扳动拉杆后前往左边的电线处，先扳动拉杆再通电，这时就可以通过中间的那扇门(有时间限制)前往地下三楼了。

先用火精灵之戒喷火射最右的电线再射中间的，然后再去射最左的电线，一边移动一边射最左边的电线后，立刻冲进左上的门内，将雷之精灵沃尔特打倒后就可与它签定契约。

【优库力特都】

进入魔科学研究所的地下室，利用雷之精灵沃尔特的力量，果然完成了飞行机，之后所长还将它们缩小交给我们。在哈理逊先行往阿尔法尼斯坦后，我们也搭乘飞行机前往阿尔法尼斯坦。

注:走到原野上按○就可以乘飞行机，按○前进而按X降落

前往浸食洞前会学到两道料理，不过阿洁的手艺却让在场吃过的人不敢再吃第二次,而阿洁也得到称号

此外在浸食洞以及迪米德尔公馆内都可拿到咒文书

而且在浸食洞中可以拿到一枚契约之戒

到多尔的主电脑前选择与光精灵アスカ签定契约

【阿尔法尼斯坦】

来到阿尔法尼斯坦后进屋顶上的人告知忍者之里就在杜连特森林之中，除此以外，得知杜尔的人曾经抓到过光之精灵。

注:跟厨师交谈可学到一道料理

【阿尔法尼斯坦城】

进入城中见到具有妖精血统的魔术师龙古罗姆，接着在她的引导下，我们见到了阿尔法尼斯坦王，阿尔法尼斯坦王表示因为道斯他会使用时间转移，这样一来想完全除掉他是不太可能，所以要做的就是封住时间转移，让道斯无法再逃到别的时代。

只要能搜集三项武具，就可以打造出可以封住时空转移的神剑—时空之剑。来到阿尔法尼斯坦的魔法研究所得知这三项神具，分别是:火之剑——目前下落不明;冰之剑

TALES OF PHANTASIA

——目前下落不明;钻石戒指——在多尔已经拿到。

为了打听火之剑及冰之剑的下落，我们决定前往阿尔法尼斯坦北方的佛利基尔城，因为那里就是超古代王国之一范利尔的所在地，至于另一个超古代王国欧帝恩则是位于现在的佛雷兰特火山地带。

【佛利基尔镇】

来到冰天雪地中的佛利基尔，此地的人们告知在镇北的教会时常传来狼嚎的声音，来到教会前欲打开教会那扇被冰封住的门时，却从里面传出来怪声，那声音还说：“不要命的就进来吧！”

注:跟厨师交谈可学到一道料理

到旅馆中的男子花 33000 可买到“狮子闪光破”

在武器店花 50000 可买到(C)收集卡

进入教会后左边有个亡灵，可以花 100000 买到火的护符以及冰的护符，这是可以减少冰及火攻击威力的防具,接着进入祭坛后就可前往冰之洞窟。

【冰之洞窟】

途中利用火精灵之戒把拉杆上的冰给熔化掉就可以扳动拉杆了，在地下二楼点燃全部的蜡烛就可开启前往地下三楼的通道。

来到地下三楼时先把石像上的冰熔掉，然后再把石像拉到左上有冷风吹进来的洞口，此时风势会减弱，再将蜡烛点燃即可。

地下四楼有许多宝箱，其中最重要的是右上以及左下的咒文书，来到地下五楼后先往右上走过去扳动墙上的拉杆使水消失，之后再往右上走过去，来到下面后走过门再扳动拉杆，刚刚的门会关上。往上走进入另一个房中踏过开关，此时所有的水面会结成冰，走过冰面回到先前在地下五头第一个扳动的拉杆前，再拉一次使水出现，这样子的话就可以走过冰面，往上来到冰狼怪——福比斯特的房间。把它打倒就可以得到冰之剑，同时格雷斯也学到一招“次元斩”。

【橄榄村】

来到此地后得知北边有座熔岩之塔，去的人很少有安然回来的！

注:跟厨师交谈可学到一道料理

得知有名的武器工匠吉斯先生搬到某个小岛去了

【东南方之绿洲】

注:在此花 40000 可跟剑士买到奥义“凤凰翔破斩”

【东北方的绿洲】

注:在此可跟男子拿到(C)收集卡

【熔岩之塔】

在此地全员都要装上冰的护符，否则就像没装火的护符进入冰之塔一样，走没几步就……先往左、右前进到上面去扳动墙上的开关，接着中间那扇门就会打开，进去入到第七层可拿到咒文书。

回到一楼由最右边的楼梯上楼，在三楼也是要扳动两边的拉杆让门打开，到了四楼把石像向中间的告示牌拉过去,门就会打开。

往下面走把另两尊石像，放到底下的特定位置上就可以前进，将四间房中的怪物——炎护之守全都打倒，通往六楼的门就会出现，将火怪福拉姆贝克打倒，拿到火之剑，格雷斯也学到“虚空苍破斩”。

【阿尔法尼斯坦城】

阿尔法尼斯坦王表示因为道斯他会使用时间转移，所以要做的是封住时间转移,让道斯无法再逃到别的时代。

【优米尔森林】

为了打造时空之剑，我们再次来到被湖水包围的优米尔森林，由士兵口中得知，虽然现在已经允许人类自由出入，不过半妖精还是不能进来，只好让阿洁留在森林外了……

【精灵的部落】

来到精灵的部落得知此地正忙着准备收获祭，来到武器店后店员表示只要付 20000 元，他就可以帮忙把坏掉的弓修理好。把杰士德那把坏掉的弓交给店员后，“明天你们就可以来拿了！”

注:跟厨师交谈可学到一道料理

在旅馆中见到族长布拉姆帕德，此时的他正在和族中的精灵讨论要不要允许半妖精进入此地，虽然年轻人都一致赞成，不过老的却死也不答应，并说所有的事情都是半妖惹的祸。而旅馆的女店员则是拿了星之扫帚及亲手做的手套，请我们交给同伴中那位粉红色头发的女孩（不就是阿洁吗？看来她就是阿洁的母亲了）。

次日去武器店拿到了一把精灵之弓后，就可进入杜连特之森。

【杜连特之森】

进入杜连特之森后，往左上走看到女忍者斯斯，她看到我们便说要带我们进入忍者之里，此时阿洁也骑着扫帚飞过来了。

【忍者之里】

跟着斯斯进入忍者之里后，她便带我们去见她的祖父,同时也是忍者之里头目的藤林乱藏，一进入头目的家，走没几步地板就露出一个大洞，差点害格雷斯掉下去，往下一看底下还布满了竹枪。

再往前走格雷斯又差点被万箭穿心，这下子其它人都不敢往前，斯斯也不知道跑哪儿去了，格雷斯只好再往前踏出下一步，不料地板整个倾斜下去，格雷斯就这样摔到屋外的池塘！

好不容易见到头目藤林乱藏后，因为格雷斯全身上下都湿透了，头目便教斯斯带我们一夥人先去温泉好好泡个

TALES OF PHANTASIA

澡。此时从隔壁的女浴室传来米多与阿洁的说笑声，杰士德便怂恿格雷斯去偷窥，但是格雷斯不答应，杰士德便一人跑去看，不过……

之后藤林乱藏告知现在在世界上四处做坏事的忍者，都是遭到道斯洗脑，连斯斯的双亲也在两年前就下落不明。据可靠消息指出曾经有人在优库力特都一带看到忍者出现，因为斯斯的父亲铜藏是下届的忍者头目，所以头目希望我们能将他们给带回来。

从头目手中得到忍者的秘传之宝——ムラマサ后就可离开了。

注：跟杂货店的女孩交谈可学到料理的作法，材料是——？——花 80000 跟这女孩买到萝卜、鸡蛋、蕃薯等

由忍者之里右上方的出口可进到杜特连之森，在那里面可以拿到一本咒文书及一把 BC 之杖。

此时前往优库力特都参加武斗大会，打完八连胜后，斯斯的双亲便会出现，将他们打倒后斯斯也来了，而他的双亲为了脱离道斯的控制便自我了断，接着回忍者之里头目会给予奥义书“袭爪雷斩破”，而头目也要我们就带着斯斯一起出去外头见见世面，斯斯加入。

在泡温泉时阿洁一想到……越想越不是滋味，谁说女孩子就不能……于是阿洁便跑去……

次日头目还告诉，我们只要从忍者之的水井跳下去，就可以到达忍者的训练洞窟，不过此地要等拿到斯斯的忍术书才能进去！

注：到当初找风之精灵的地方可花 53000 买到忍术书

此外在十二星座之塔以及火精灵洞窟也可得到忍术书

忍者的试练一共有五关，只能由斯斯一人来过，所以等级不够高的小心不要被里头的敌人……

【杜连特之森】

离开忍者之里后来到石盘的前面，这时根源精灵奥利吉出现了，在与他战斗的时候要避免使用召唤术，打倒他之后我们便请他打造时空之剑，当他知道我们的目的是要封住道斯使用时空转移后，他却冷笑着说：“你们有没有想过为什么他会出现在这世界上？”在时空之剑打造好后，格雷斯同时也学会了奥义“空间翔转斩”、奥义“时空苍破斩”奥义“转移苍破斩”。之后克拉斯也与精灵之神奥利吉签定了契约。

注：回到精灵部落时可跟厨师学到一道料理

跟右上的人交谈可以立刻回到忍者之里

【阿尔法尼斯坦城】

回到阿尔法尼斯坦城后，龙古罗姆告知下一步要前到暗之镇亚林，因为道斯喜欢居住在黑暗的地方，所以亚林是最佳的场所了。

【暗之镇亚林】

在酒馆见到阿尔法尼斯坦的调查员，从他手中得到デリス纹章，来到旅馆投宿时米多要格雷斯到外头来，她有话想告诉他。

注：跟厨师学到一道料理

在酒馆花 50000 跟女剑士买奥义“凤凰天空破”

跟武具店的老人交谈选 2、3、4 可得(C)收集卡

趁着格雷斯与米多不在的空档，克拉斯便召唤根源精灵出来，原来时空之剑拥有可以让人看到过去的能力，所以克拉斯便希望奥利吉让他看到过去。之后克拉斯却要求清场，也就是要杰士德与阿洁先离开房间。“为什么？外面很冷！”

在他们离开后，克拉斯小声地说出心愿：“想看看美拉尔德！”

“我了解了！可是为什么要说那么小声呢？”

而被赶出来的阿洁则是拉着杰士德到外面去偷看米多与格雷斯，此时米多也得知母亲马莉露已经过世的事，但是她却不怪格雷斯，反而很感激他把这些残酷的事实，隐瞒在心里不让她知道。至于斯斯则是独自一人坐在屋顶上看着越飘越多的雪花想着父母。

注：格雷斯得到新的称号并学到最终奥义“冥空斩翔剑”□+X+○

次日调查员告知在西北边矿山的山腹之中发现一座巨大的城堡，这就奇怪了！于是我们便立刻赶到西北边矿山，但是在矿山上却没见到城堡的踪影，此时想起龙古罗姆的话，果然在使用时空之剑，一座巨大的城堡便出现在我们眼前，直接飞向这座道斯城。

【道斯城】

前两层只要扳动拉杆即可顺利通过，至于通往第三层的楼梯只要穿过墙壁即可，到了第三层记得把デリス纹章装备在身上。

如此一来就算踏到魔法阵的话，也不会全员覆没，至于留下来的那个人就要把这一层的宝箱前的敌人打倒，因为打倒他们就可以拿到デリス纹章，然后再前往地下牢把同伴都救出来，当然也不要忘记把デリス纹章都给他们装上，以免又掉一个人而无法上楼。

注：在雪国的村子里海盗艾佛利特的子孙在酒馆中喝酒，只要找到他就可以去找艾佛利特的宝藏了(22 个)

之后只要通过这最后的迷宫便可以与最终的 BOSS 对战了，决战中如果可能，在 BOSS 的下方使用“守护方阵”便可以轻易地击倒它(BUG)！

当然如果追求完美的话，可以按照后面的“上级者攻略指南”进行物品、称号、料理以及咒文书和奥义的收集工作，还可以对被称为“变态”的莫利亚坑道进行攻略，当然困难很大……



上級者攻略 指南

传说中海盗的宝藏具体位置以及具体物品介绍

北ユークリッド大陆、ローン岛

ベネツイア ~ 南山　小岛屿
けがわ、メンタルリング、H ガントレット、7650 元、6120 元、4590 元

ベネツイア ~ 南西的平原附近岛屿
けがわ、プロテクトリング、10710 ガルド

ローンヴアレイ ~ 北东的平原
ジェットブーツ、シルバーケープ、9945 ガルド

南ユークリッド大陆

モリスン家 ~ 西的半岛
ダークシール、エリクシール、メンタルリング

モリスン家 ~ 西的半岛
25245 元、リバースドール、

ミゲール的町 ~ 北东的岩石附近的岛
セフィラ、ブルーキャンドル、12240 元

ユークリッド的都 ~ 西的岛
けがわ、10710 元、プロテクトリング

アーリイ大陆

アーリイ ~ 东的山上的平原
ウォールブレイク、19890 元

アーリイ ~ 北西的平原
けがわ、リフレクトリング
14535 元

フエンリル大陆

フリーズキール ~ 南部由沙地组成的海滨
けがわ、ムーンクリスタル、11475 元

ユミル地方

ユミル的森 ~ 东南的平原附近的海滨
フォースリング、29835 元

フレイランド的港 ~ 西的小岛
ロザニアのドレス（真の宝）

アルヴァニスタ ~ 南东的小岛内
けがわ、シルバーケープ、リフレクトリング

アルヴァニスタ北东

モーリア坑道 ~ 正北的海滨及平原及森林
♀ AXESPR（セントハルバード）、39780 元

アルヴァニスタ ~ 北东的小平原附近岛屿
けがわ、どなべ、フエアリィリング

フレイランド

オリーブヴィレッジ ~ 北的岛
エリクシール ×2、けがわ、ドラムセット

炎的塔 ~ 北东的海滨
さんご ×9

ミッドガルズ周边

过去ダオス城迹 ~ 北的岛
エメラルドリング、エルブンブーツ、N・G、♀ SWORD（ラックブレイド）

过去ダオス城迹 ~ 南的桥南方的海滨
エリクシール、グリーントーチ、けがわ、ブラックオニキス、ピヨハン、B ラインシールド

过去ダオス城迹 ~ 南方海滨附近岛内
アワーグラス、エリクシール、エルブンブーツ、タピストリ、R ラインシールド、♀ SWORD（デュエルソード）

ミッドガルズ城迹 ~ 西北三日月型的海滩
けがわ ×3

白桦的森 ~ 北东小的部分
エリクシール、ゴールデンヘルム、だいりせき

游戏中所有隐藏道具入手方式介绍

例：武器或道具或指环或防具	入手方法及地点
フエイムフエイス	メイアー倒
スレイヤーソード	精灵的洞窟、过去ダオス城
ドラゴントゥース	ドラゴントゥース入手
ムーンファルクス	オリーブヴィレッジ 60000 买
ムラマサ	忍者的里
デュエルブレイド	アイフリード的宝
ラックブレイド	アイフリード的宝、未来 12 星座的塔
ワジールレイピア	未来ダオス城
ドゥームブレイド	忍者的里周围的森、プルート
エクスカリバ	モーリア坑道地下 21 阶ドワーフ的神殿
S・D	武术大会的奖品
アークウインド	ブラックナイト入手
（真）グーングニル	炎的塔入手
ストライクアクス	热砂的洞窟
バハムートティア	モーリア坑道地下 19 阶
セントハルバード	海盗的宝藏
ルーンスタッフ	过去ダオス城
BC ロッド	忍者的里周围的森
スターメイス	未来ダオス城
ピンナップマグ	デミテル的馆港
イエロウキングス	デミテル入手
レイバーイオニス	デミテル的馆
アクアディンゲン	12 星座的塔
ガールフラグメン	ヴォルト的洞窟
ミストセブンサン	忍者的里周围的森
ミサレクイエム	精灵的洞窟
トゥルーマジック	未来ダオス城
N・G	アイフリード的宝
マジカルブルーム	武术大会的奖品
シルフィブルーム	ヴォルト的洞窟
スターブルーム	未来エルフ的集落，宿屋女性给
フレアスプレッド	武术大会的奖品或敌方带有
サンドスプレッド	忍者的里周围
ゲイルスプレッド	精灵的洞窟
エルヴンボウ	未来エルフ的集落，武器屋弓的修理
マーシレスボウ	オリジン入手
エルヴンボウ（强化型）	トレント的森的深部 神圣丸太入手后エルフ集落的武器屋
にんとうくろゆり	五次试练以后
にんとうききょう	モーリア坑道地下 19 阶
にんとうちざくら	モーリア坑道地下 21 阶ドワーフ的神殿
リフレックス	炎的塔、モーリア坑道地下 21 阶
シルバープレート	精灵洞窟
マムーベイン	未来ダオス城
ゴールドアーマ	モーリア坑道地下 19 阶
スタークローク	ヴォルト的洞窟
ながつき	忍者的里周围的森
かんなづき	モーリア坑道地下 21 阶ドワーフ的神殿
R ラインシールド	アイフリード的宝
スターシールド	未来ダオス城

Bラインシールド
アイフリード的宝

リングシールド
ヴォルト的洞窟、炎的塔、精灵洞窟

ゴールデンヘルム
海盗的宝

スターヘルム
未来ダオス城

スターベレット
精灵的洞窟、炎的塔

デュエルヘルム
精灵的洞窟、炎的塔

デュエルヘルム
精灵的洞窟、炎的塔

ナイトメアブーツ
モーリア坑道最下层ドワーフ的神殿或从敌人身上获得

スターグローブ
未来ダオス城

Hガントレット
アイフリード的宝

かぎてこう
ニンジャマスター入手

はは的てぶくろ
未来エルフ的集落宿屋的女性给

ホワイトグローブ
ナンシーとエルウィン的事件

プリティミトン
精灵的洞窟、炎的塔、他

ブルータリスマン
タリスマンにルーンボトル

ピヨハン
トレント的森、过去ダオス城

ほ折お的おまもり
インフェルノ入手、或者使用魔法瓶变化

こおりのおまもり
フロストキング入手、或者使用魔法瓶变化

ペルシャブーツ
モーリア坑道最下层ドワーフ的神殿、或从敌人身上获得

プリンセスケープ
使用魔法瓶变化

ふくめん
忍者的里周围的森

ジェットブーツ
使用魔法瓶变化

フレアマント
使用魔法瓶变化

アクアマント
使用魔法瓶变化

アメジスト
未来シルフ的谷

エメラルド
精灵的洞窟

サファイア
未来精灵的洞窟

ソーサラーリング
热砂的洞窟(イフリート的洞窟)

エメラルドリング
ダオス入手

フェアリィリング
使用魔法瓶变化

メンタルリング
石取2回胜

プロテクトリング
モーリア坑道或从敌人身上

フォースリング
使用魔法瓶变化

レジストリング
热砂的洞窟

リフレクトリング
使用魔法瓶变化

チャネリング
全部共五个

ダッシュリング
未来浸食洞

テクニカルリング
モーリア坑道地下6阶、事件后

リバースドール
过去精灵的森

セフィラ
海盗的宝

ブルーセフィラ
使用魔法瓶变化

ピクルスストーン
热砂的洞窟

ブラックオニキス
敌人身上获得

ムーンクリスタル
使用魔法瓶变化

マジックミスト
使用魔法瓶变化

デリスエンブレム
アーリィで一未来ダオス城

ダークシール
海盗的宝

デモンズシール
使用魔法瓶变化

ダークシール
アイフリード的宝

デモンズシール
使用魔法瓶变化

チケット
未来アルヴァニスタ的屋，2001元以上买的物品，这样便可以获得上面说到的道具

アイヴォリ
ギースショップ或モーリア坑道10～21阶出现的共通至敌人身上获得

こくたん
忍者的里周围的森

どなべ
海盗的宝

グリーントーチ
海盗的宝

ブルーキャンドル
海盗的宝

レッドランタン
モーリア坑道最下层ドワーフ的神殿？SWORD

(ホーリィソード)
精灵的洞窟，可从敌人身上获得这一道具？AXE

(バトルアクス)
ヴォルト的洞窟可从敌人身上获得这一道具？BOW

(クレセントボウ)
精灵洞窟可从敌人身上获得这一道具

じゃんぱい
象牙渡

イヤリング
最终决战前アーリィ宿屋事件

コンボコマンド
未来ギースショップ

ウォールブレイク
未来アルヴァニスタ的レース

マジックポーチ
未来ダオス城

マジカルポーチ
武术大会的奖品

うつしみしつぷ
忍者的里

クロノグラス
使用魔法瓶变化

スカウトオーブ
モーリア坑道最下层ドワーフ的神殿

コンボカウンタ
モーリア坑道

マジカルルージュ
武术大会

ドラムセット
海盗的宝

以上介绍的一切物品均不能在商店或隐藏商店购买到，因此要按照指定的方法去寻找。

武术大会获胜后可得到的所有奖品

在PS版中武术大会这一设定有所加强，除了第一次获胜可以得到奥义之外，如果能够连续胜出也会获得各种各样的奖品，下面介绍的将是武术大会的所有奖品。另外，在10连胜时会出现神秘的少女，将其战败可以获得S·D剑，装备此剑练至100级，就会使用必杀技：杀剧舞荒剑。

1回目
奥义书
狮子吼破斩
2回目
特产品セット
ティーカップ
タピストリ
だいりせき
3回目
お守りセット
ポイズンチェック
パラライチェック
ストーンチェック
4回目
お肉セット
ポーク
ビーフ
チキン
5回目
セット
ラベンダー×2
セボリー×2
セージ×2
ベルベーヌ×2
6回目
ボトルセット
ホーリィボトル
ダークボトル
フレアボトル
リキュールボトル
ライフボトル
フレアボトル
エリクシール
7回目
マジカルアイテムセット
マジカルポーチ
マジカルリボン
マジカルブルーム
マジカルルージュ
8回目
魔术师系
スターアイテムセット
スターベレット
スタークローク
スターブルーム
スターメイス
9回目
召唤士系
スターアイテムセット
スターグローブ
スターシールド
スターヘルム
10回目
グミセット
アップルグミ
レモングミ
オレンジグミ
パイングミ
ミックスグミ
ミラクルグミ

游戏中所有料理方法的获得方式

因为所带的道具有限，所以在后期的迷宫中不仅要依靠道具恢复HP和TP以及各种状态，还需要在料理的帮助下完成这一任务，下面介绍的是所有料理的获得方式。

例：料理的名称	入手场所和方式
ハンバーガ	最初所持
おにぎり	最初所持
ロールキャベツ	现代ユークリッド的都：食材店
ちゃわんむし	地下水路
チーズバーガ	过去ベルアダム村：村长的妻
サンドイッチ	过去ユークリッド村：八百屋
フレンチトースト	过去ハーメル的町（崩坏前）
すし	过去ベネツイア市：食材店
ナポリタン	过去アルヴァニスタ
ポワレ	过去オリーブヴィレッジ
フルーツジュース	过去オアシス
おさしみ	过去事件后エドワード邸：エドワード的妻
にくじゃが	未来ミゲール的町
ステーキ	未来ユークリッド城：3阶
グラタン	未来ローンヴァレイ：元バート的家
ペスカトーレ	未来モリスン的家
さかななべ	未来アルヴァニスタ
ビーフシチュ	未来フリーズキール：2阶
カレーライス	未来オリーブヴィレッジ
にくなべ	未来ウンディーネ的洞窟的港
フルーツポンチ	未来超古代都市トール
フルーツパフェ	未来エルフ的集落：食材店
やさいサラダ	未来エルフ的集落：食材店
ハヤシライス	未来アーリィ：吃茶店
みそおでん	忍者的里

游戏中所有交易品的获得方式

くりおのかがみ：モリスン家（デミテル的馆）与此进行必要的交换。

レッドカード：“称号：チャンピオン”入手后，忍者的里中人物对话便可。

グリーンカード：ベネツイア市メロン（エルフ的集落）进行必要的交换工作。

ブルーカード：フリーズキール 50000 元买。

イエローカード：武器屋人质问：2、3、4 的顺序回答。

ブラックカード：ミゲール的町，特别的人物进行对话才能获得。

ブラウンカード：ユークリッド城 3 阶小孩处交换。

ホワイトカード：オアシス（最北）进行交换

B的ちょうぞう：“称号：ギルガメス”入手时便可得到。

J的ちょうぞう：冰的塔 BOSS 倒后，宝箱处开启（赤色）。

Fのちょうぞう：トレント的森林深部特殊地点的正南方。

Lのちょうぞう：达成以上ホワイトカード的获得后才能买到

Dのちょうぞう：“称号：ピアノ的せんせい”取得时

Sフラッグ：跑步的少年 2 回胜

每名角色的所有称号获得方式

本次与 SFC 相比称号方面变得很丰富，每个角色都有各种各样的称号，当然称号与故事的流程无关，但是喜欢收集的朋友可以去试一试。

主人公

称号	最初拥有
けんし	魔神飞燕脚获得
バトルマスタ	LV30
ソードマスタ	LV50
フェンサ	LV60 + 所有奥义
ブレイブフェンサ	LV70 + 所有必杀技
ラストフェンサ	LV80 + 所有必杀技和所有奥义
おうぎでんしょう	未来ミゲール的町的武术道场事件后，宿屋内选择休息便可
コンボマスタ	コンボカウンター和コンボコマンド持有
ベルセルク	等级在指定区域以上
チャンピオン	未来ユークリッド武术大会优胜
グルメマスタ	料理熟练度最大
いしとりめいじん	过去アルヴァニスタ城的石取 2 回胜
じくうけんし	エターナルソード（时间的剑）入手时
ギルガメス	エクスカリバー、ゴールドアーマー、ゴールデンヘルム、Hガントレット、ジェットブーツ、BCロッド、Rラインシールド、Bラインシールド、ブルーキャンドル全部拥有，之后フリーズキール的宿屋内的少年
マッハせいねん	过去アルヴァニスタ的レースでマッハ少年胜

弓箭手

ハンタ	最初拥有
レンジャ	LV5
アーチャ	LV10
スナイパ	LV30
シュータ	LV50
ストライカ	LV80
やさしいあにき	现代トーティス的村的道具屋的事件
どりょくか	未来的宿屋休息
スケベ大魔王	忍者的里温泉进入后
グルメマスタ	料理熟练度最大
げきマッハやろう	未来アルヴァニスタ的少年战胜
たくましいやつ	忍者的双亲被杀后，在去忍者之里的路上

僧侣

ヒーラ	最初拥有
クレリック	LV7
プリースト	LV12
ビショップ	LV20
カーディナル	LV40
ポープ	LV80
キューピット	结婚仪式上获得
ボインちゃん	忍者的里行
きよきおとめ	ユニコーンホーン入手时
うたひめ	未来アルヴァニスタ的屋 2001 元以上消费后，便可以向地下酒场行动之后可以见到特定的敌人，把他们在规定的时间内全部消灭才可以使得这一称号入手，另外请按照以上步骤进行，途中如有变化，就需要玩家自己去寻找了
グルメマスタ	料理熟练度最大
ピアノのせんせい	未来ベネツイア的市长的家，交市长的女儿弹钢琴 6 次以上

TALES OF PHANTASIA

召唤士

まほうがくしゃ	最初拥有
テイマ	シルフ契约时
サモナ	マクスウエル契约时
エレメンタラ	オリジン契约时
ウォーロック	契约的精灵 10 体
サモンマスタ	すべて的精灵契约
モンスターマスタ	モンスター完成度 100%
アイテムコレクタ	コレクター完成
トレジャーハンタ	海贼的宝藏事件完成后
グルメマスタ	料理熟练度最大
しりにしかれマン	契约全满以后
えんれんのひと	最终决战前アーリィ的宿屋

妖精魔法师

マジックユーザ	最初拥有
ウイッチ	习得魔法数 5 以上
メイジ	习得魔法数 10 以上
ソーサラ	习得魔法数 15 以上
ウィザード	习得魔法数 20 以上
スペルーマスタ	すべて的魔法习得
うわばみ	过去アルヴァニスタ行时,与船长交涉
ぺったんこ	去忍者的里
うっふんむすめ	到过去アルヴァニスタ途中的船内
グルメマスター?	料理熟练度最大
××しょくにん	未来浸食洞(ウンディーネ的洞窟)
GROOVY	未来超古代都市迷你 GAME 获得得分数在 200000 点以上

忍者

すずめ　にんじゃ	最初拥有
からす　にんじゃ	LV20
つばめ　にんじゃ	LV30
はやぶさにんじゃ	LV40
たか　にんじゃ	LV60
つる　にんじゃ	LV80
ひじょう	全忍术获得
じきとうしゅ	忍者的里
まとう	オリーブヴィレッジ
グルメマスタ	料理熟练度最大
しのび	五个试练全部完成
ビリビリちゃん	全忍术获得,以上称号全获得

所有人物所有特技一览

主人公

必杀技名称	TP	入手方法	备考
魔神剑	2	LV2	
飞燕连脚	4	LV5	
袭爪雷斩	8	LV9	雷属性
雷属性秋沙雨	12	LV12	
虎牙破斩	7	LV15	
柔招来	6	LV20	
凤凰天驱	8	LV23	火属性
火属性守护方阵	20	LV27	光属性
光属性真空破斩	12	LV31	
集气法	10	LV34	
狮子战吼	12	LV37	
闪空裂破	10	LV45	光属性
刚招来	16	LV41	
红莲剑	10	LV50	火属性
虚空苍破斩	30	未来炎的塔:炎的剑入手时	光属性
次元斩	35	未来冰的洞窟:冰的剑入手时	
空间翔转移	30	未来トレント的森:时的剑入手时	光属性
杀剧舞荒剑	50	S·D 装备后 LV100～110?	

对于主人公奥义的获得，大家要注意一点，在各个时代都有不同的奥义，不在此处获得就没有机会返回前一个时代了。

奥义名称	TP	入手方法
魔神飞燕脚	10	现代地下墓地与老师对话
魔神双破斩	15	过去ベルアダム村的武器屋,利用右侧隐藏通路与少年对话
袭爪千裂破	21	过去ベネツィア的防具屋从女剑士处购买
魔神千裂破	18	去去アルヴァニスタ,从士兵处购买
凤凰千裂破	21	过去エドワード邸南方的营地
狮子飞燕脚	15	过去ユミル的森东方的营地
魔神闪空破	16	过去 12 星座的塔南西方的营地
袭爪飞燕脚	15	过去ミッドガルズ的街的北侧的房屋夹缝处购买
袭爪闪空破	19	过去ヴァルハラ战役後的平原中,从剑士处购买
凤凰天翔脚	14	未来ミゲール的町的道场中购买
狮子吼破斩	20	未来ユークリッド武术大会优胜
狮子闪空破	20	未来フリーズキール的宿屋从男士处购买
凤凰翔破斩	17	未来フレイランド
凤凰天空破	18	未来常暗的町アーリィ
时空苍破斩	50	未来トレント的森
转移苍破斩	40	未来トレント的森
袭爪雷斩破	18	未来すず的双亲武术大会事件后,去忍者的里
狮子千裂破	28	未来モーリア坑道最下层ドワーフ的神殿
冥空斩翔剑	100	ミゲール的町的剑术道场的人会话后,宿屋中休息,梦见…… 使用时 HP 处于危险状态,HP 呈赤色,TP 数变为 POWER,□+○+×

僧侣

法术名称	TP	对象	效果	修得 LV
ファーストエイド	5	一体	味方一人体力小回复	初期设定
ヒール	10	一体	味方一人体力中回复	LV14
キュア	22	一体	味方一人体力大回复	LV38
ナース	20	范围	味方一人周围味方的体力中回复	LV26
リザレクション	32	范围	味方一人周围味方的体力大回复	LV50
アンチドート	8	一体	味方一人的毒除去	LV20
リカバ	18	范围	味方的毒、麻痹、石化的状态回复	LV32
レイズデッド	26	一体	味方一人的行动不能回复	LV47
ピコハン	4	一体	敌一体气绝	LV5
ピコピコハンマ	16	范围	敌一体周围敌人气绝	LV41
ディープミスト	3	范围	敌一体周围敌的命中率下降	LV11
チャージ	10	一体	分给味方一人 TP	LV8
アシッドレイン	12	范围	敌一体周围敌人的防御力下降	LV17
サイレンス	6	范围	敌的咒文封印	LV23
シャープネス	12	一体	味方一人的攻击力上升	LV29
ディスペル	14	范围	味方全员的状态变化解除	LV35
バリア	15	范围	味方一人周围味方的防御力上升	LV44
タイムストップ	50	范围	时间停止	LV53

召唤士

名称	TP	对象	属性	入手场所	契约的指轮
シルフ	5	一体	风	过去ローンヴァレイ	オパール
ウンディーネ	8	范围	水	过去浸食洞	アクアマリン
ノーム	14	范围	地	过去精灵的洞窟	ルビーイ
イフリート	16	范围	火	过去热砂的洞窟	ガーネット
マクスウエル	20	范围	无	过去モーリア坑道	ターコイズ
ルナ	24	范围	光	过去 12 星座的塔	ムーンストーン
ヴォルト	32	范围	雷	未来ヴォルト的洞窟	サードニックス
シャドウ	25	范围	暗	未来精灵的洞窟	アメジスト
アスカ	28	范围	光	未来超古代都市トール	トパーズ
オリジン	40	范围	无	未来トレント的森	ダイヤモンド
グレムリンレア	45	范围	暗	未来モーリア坑道地下 17 阶	サファイア
プルート	60	范围	暗	未来モーリア坑道地下 21 阶	エメラルド

魔法师

魔术名称	TP	对象	入手场所
ファイアアーボール	3	一体	－－－－－－－－－
イラプション	8	范围	过去热砂的洞窟
ファイアストーム	18	范围	过ダオス城
エクスプロード	25	范围	未来炎的塔 7F
ライトニング	4	一体	过去召唤士的家
サンダーブレード	12	范围	过去アルヴァニスタ城魔法研究所 12000 元
インデグニション	30	范围	过去ミッドガルズ的空中战后
アイスニードル	4	一体	－－－－－－－－－
アイストーネード	10	范围	过去ユークリッド村的クラース家
メイルストローム	22	范围	未来浸食洞
タイダルウェーブ	25	范围	未来冰的洞窟十字路口方向为:左左下左
ストーンブラスト	3	一体	过去:ユークリッド村クラース家
グレイブ	10	一体	过去:精灵的洞窟中的部屋
ロックマウンテン	20	范围	过去ダオス城 2F
アースクエイク	27	范围	忍者的里向右方前进
ストーム	8	范围	过去ベネツィア ,1000 元
サイクロン	17	范围	过去ベネツィア市长会话后、ベルアダム的村的村长
テンペスト	24	范围	未来デミテル的馆事件
ゴッドブレス	32	范围	超古代都市トール
レイ	15	范围	过去 12 星座的塔
ビッグバン	75	范围	モーリア坑道地下 21 阶ドワーフ的神殿
トラクタービーム	12	范围	过去アルヴァニスタ城魔法研究所
メテオスオーム	50	范围	未来ダオス城
ブラックホール	42	范围	未来モーリア坑道地下 18 阶

弓箭手

弓术名称	TP	属性	修得 LV	震天	11	–	LV28
红莲	4	炎	LV3	鹫羽	12	风	LV34
冻牙	5	水	LV8	疾风	14	–	LV40
轰天	8	雷	LV16	大牙	20	–	LV46
冲破	12	地	LV22	屠龙	45	–	LV52

忍者

忍法名称	TP	属性	修得方法
写身	10	–	デフォルト
不知火	7	–	デフォルト
饭纲落	8	–	デフォルト
叶隐	12	–	デフォルト
曼珠沙华	10	火	イフリート契约场所
			炎的塔 510000 元买
雷电	12	雷	ルナ契约场所
			ヴォルト契约的场所 520000 元买
镰鼬	15	风	シルフ契约场所 53000 元买
五月雨	30	–	モーリア坑道最下层 470000 元买
儿雷也	45	–	暗的洞窟(アーリィ南东的洞窟)54000 元买

所有人物全部装备及性能一览

好的武器是战斗中获得胜利的条件之一，那么在作品中繁多的武器究竟都有着什么样的特点呢？下面的介绍将使大家对每样武器都有所了解。

主人公用武器（枪）

名称	斩	突	命中	属性
コルセスカ	50	106		
グーングニル	96	122	5	
グーングニル(解放)	180	295	5	
サデイングレイブ	210	424		
ヴァンガード	512	634	60	
アークウインド	860	720	50	风
(真)グーングニル	800	1640	50	

主人公用武器（剑）

握剑的长短判定可以使得战斗中玩家能应付各种险情。作为勇者的专用武器，种类十分的繁多，而且伤害力也惊人的很，熟悉地掌

名称	斩	突	命中	属性	备考
ロングソード	5	5			
レイピア	2	9	20		
サーベル	8	5			
ナイツサーベル	15	8		火	
ヴェルダン	4	28	22		
クリシュマルド	8	35	25		
ファインサーベル	25	18			
ワルーンソード	50	50			
フエイムフエイス	108	60		水	
スレイヤーソード	200	200	10	地	
ドラゴントゥース	140	280	30	地	
ムーンファルクス 260	260	10	30	光	
ダマスクスソード	350	315	10		
シンクレア	424	220			
デストロイヤ	630	290			
ホーリィソード	480	480	30	光	运 +10
フレアバゼラード	580	595	20	火	
アイスコフィン	595	580	10	水	
ムラマサ	750	400	100		
レーザーブレイド	850	650	60	光	
デュエルブレイド	800	780	10	地	
ラックブレイド	800	800	80		运 +80
ワジールレイピア	700	1200	10		
セントレイピア	300	1600	10	光	
ヴォーパルソ　ド	900	900	10	水	冰的剑
フランヴェルジュ	900	900	10	火	火的剑
エターナルソード	1050	1140	10	暗	时的剑
ドゥームブレイド	1300	1100	10		
S · D	1240	1240		火	
エクスカリバ	1390	1390	50		

主人公用武器（斧）

名称	斩	突	命中	属性
バトルアクス	35	2	10	
クレセントアクス	65	10		光
バルディッシュ	130	15	10	
ストライクアクス	140	20	10	雷
ハードクリーヴァ	500	100	10	
バハムートティア	1290	950	10	

主人公用武器（斧枪）

名称	斩	突	命中	属性
ハルバード	105	1055		
メックハルバード	200	2105		
ポールアクス	850	150		
セントハルバード	840	640	10	水

主人公用武器（杖）

名称	攻	命中	属性	名称	攻	命中	属性
ロッド	2	10		ユニコーンホーン	135	10	
ジエムロッド	15	10		ホーリィスタッフ	180	10	光
ルビーワンド	30	10		スターメイス	330	10	
ルーンスタッフ	85	10		BC ロッド	420	10	

召唤士用武器（书）

名称	攻	命中	属性
ピンナップマグ	5	20	
ネクロノミコン	20	10	暗
イエロウキングス	60	20	
セラノフラグメン	70	30	
レイバーイオニス	80	10	暗
アクアディンゲン	120	10	水
ガールフラグメン	350	10	
ミストセブンサン	500	10	
ミサレクイエム	500	60	
トゥルーマジック	700	50	光
N · G	765		

TALES OF PHANTASIA

魔法师(扫帚)

名称	攻	命中	属性	名称	攻	命中	属性
ブルーム	20	10		シルフィブルーム	380	10	风
デッキブラシ	30	10		ワンダ ブルーム	500	30	
ミスティブルーム	100	10		スターブルーム	640	10	
マジカルブルーム	200	10					

弓箭手用武器(弓)

名称	攻	命中	属性	射程
セルフボウ—S	8	10		128
セルフボウ—L	20	10		150
コンポジットボウ	400	20		150
クレインクイン	545	35		160
アクアスプレッド	680	50	水	170
フレアスプレッド	680	50	火	170
サンドスプレッド	680	50	地	170
ゲイルスプレッド	680	50	风	170
クレセントアロ	750	65	光	160
エルヴンボウ	808	200		200
マーシレスボウ	999	80		180
ベルセルクアロ	1042	100		210
エルヴンボウ(强化型)	1180	200		210

忍者(忍刀)

名称	攻	命中	属性	名称	攻	命中	属性
にんとうぼたん	255	10	火	にんとうくろゆり	750	40	
にんとうやめ	420	20	水	にんとうちざくら	999	50	
にんとうききょう	550	30	地				

所有人物全部装备及性能一览

名称	防御	回避	属性	一	二	三	四	五	六
レザーヘルム	1			○					
アイアンサレット	3			○					
アーメットヘルム	5			○					
クロスヘルム	10			○					
デュエルヘルム	19			○					
レアヘルム	20		雷	○					
スターヘルム	26			○					
ゴールデンヘルム	28	5		○					
ベレット	1				○	○	○		
アンクベレット	3				○	○	○		
ラウンドベレット	5				○	○	○		
ファインベレット	3				○	○	○		
スターベレット	16				○	○	○		
ブルーリボン	2							○	
Lブルーリボン	5							○	
ストライプリボン	9	5						○	
プリティリボン	18	10						○	
マジカルリボン	25							○	
ずきん	2	2							○
ふくめん	5	5							○

名称	防御	回避	属性	一	二	三	四	五	六
ウッドシールド	1	2		○					
ラウンドシールド	2	5		○					
カイトシールド	4	7		○					
ファインシールド	6	10		○					
ファインシールド	8	12		○					
アンクシールド	10	15		○					
レアシールド	15	20	水	○					
Rラインシールド	15	30		○					
スターシールド	23	25		○					
Bラインシールド	25	30		○					
リングシールド	20	25			○	○	○	○	○

名称	防御	回避	属性	一	二	三	四	五	六
レザーアーマ	2				○	○			
チェインメイル	4			○	○				
リングメイル	7			○	○	○			
スプリントメイル	9			○	○				
ブレストプレート	13			○	○				
プレートメイル	18			○					
ミスリルプレート	28		光	○	○				
リフレックス	35		光风雷光	○	○				
シルバープレート	37			○	○				
スプリントメイル	9			○	○				
レアプレート	38			○	○	○			
マムーベイン	60		无水火雷光	○	○				
ゴールドアーマ			无火风雷	○					
クローク	3					○	○	○	
アンバークローク	6	5				○	○	○	
シルバークローク	12	10			○	○	○		
ホーリィクローク	25		雷			○	○		
スタークローク	55		无水		○	○	○		
ミスリルメッシュ	18		光	○	○	○	○	○	
ウイッチドレス	50	15	地水火风雷				○		
きさらぎ	25	5							○
やよい	35	5							○
ながつき	45	5							○
かんなづき	60	10							○

名称	防御	回避	属性	一	二	三	四	五	六
レザーグローブ	1			○	○				
アイアングローブ	2			○	○				
ガントレット	4			○	○				
ミスリルグローブ	10			○	○				
レアガントレット	15		地	○	○				
スターグローブ	24			○	○				
Hガントレット	26			○	○				
かぎてこう	10								○
キッチンミトン	5						○	○	○
ははのてぶくろ	8		地水风雷					○	
ホワイトグローブ	10		水火光				○		
プリティミトン	15		火				○	○	○

未来地下坑道全入手道具一览

地下13阶:きゃらこう、キャベツ、オレンジグミ、ダークボトル、ダッシュリング、スペクタクルズ、ライフボトル、フレアボトル、

地下17阶、「召唤术:グレムリンレアー」

地下18阶:「 文书:ブラックホール」、ブレッド、アップルグミ、アイアングローブ、ミックスグミ、ブルーム、アイアンサレット、

地下19阶:シルバーケープ、?ARMOR(レザーアーマー)、?SWORD(ロングソード)、ポイズンチェック、ミラクルチャーム、パイングミ、だいりせき、?AXE(バハムートテイア)、ストーンチェック×2、パイングミ、ポイズンチェック、ミラクルグミ、ミルク×4、リフレクトリング×2、レッドセボリ、レモングミ、?ARMOR(ゴールドアーマー)、?ARMOR(レザーアーマー)×2、?SWORD(ロングソード)×2、ルーンボトル、フォースリング、アワーグラス、かんなづき、にんとうききょう、

地下20阶:フェアリイリング

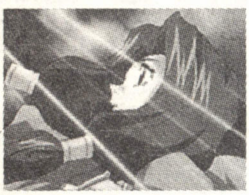
地下21阶ルーンボトル、フォースリング、リバースドール、アップルグミ、アワーグラス、エリクシール、フェアリイリング、ミックスグミ、?ARMOR(リフレックス)、?CLOTH(ミスリルメッシュ)、?HELMET(スターベレット)、?HELMET(レザーヘルム)、?SWORD(アイスコフィン)、?SWORD(フェイムフェイス)、エメラルドリング、オレンジグミ、「召唤术:プルート」、ダークボトル、チーズセージ、「忍法书:五月雨」(470000ガルド)、すいぎん、

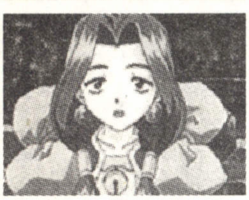
地下21阶ドワーフの神殿:「奥义:狮子千裂破」、「 文书:ビッグバン」、エリクシール、スカウトオーブ、ナイトメアブーツ、にんとうちざくら、ペルシャブーツ、ミックスグミ、ミラクルグミ×4、ライフボトル×2、レッドランタン、?SWORD(エクスカリバー)

サウザンドアームズ Thousand Arms 手剑物语

机种:PS　厂商:ATLUS　类型:RPG　媒体:CD－ROM×2　对应周边:振动手柄

本游戏中系统简单分析



在《THOUSAND ARMS》的所有系统当中，最重要是铸造武器用的 MASTER SYSTEM。通过锻冶试练后，玩者便可到各村镇或洞窟的锻冶场将武器注入精灵之力，不但能够改变武器带有的属性，还可增强其攻击力与防御力，至于武器铸造的等级上限是该角色现在的等级。另外，铸造武器时也能学到参与锻冶的女孩子所对应的精灵魔法及必杀技。

调查村镇内的女神像便可执行约会指令，至于约会对象则只限出现当地的女孩，所以 4 名女性同伴均可在各地邀请。至于可选择的约会形式则共有 3 种，包括纯谈话、赠送礼物及进行女孩各自独有的小游戏，效果方面以谈话最为理想，好感度的上升比例高；赠送礼物的唯一缺点是需要花费金钱；至于小游戏则效率较低。

本作的战斗系统算得上是单对单的决战，因为只有前排队员才可输入攻击指令，后排的则只能使用回复与部分辅助魔法，故此要衡量哪名同伴排第 2、3 位需考虑的最大因素应该是魔法力和防御力。至于攻击指令所需要的发招时间，会根据角色的速度值而有所不同，所以速度越快的人其攻击时间计就会越短。相反的，头目们往往都会使用威力较大的必杀技，这样的话前排负责攻击之队员就可选选择“防御”，然后待对手发招后按×来取消“防御”改以“攻击”进行反击，这样就能避免遭对手必杀技的伤害。






在战斗进行时，如果替后排同伴选择“待机”，他们就会随机做出声援或奚落的动作，顾名思议声援是指对我方前排同伴有益处的动作，至于奚落则是降低前排对手能力的挑衅行为。

声援或奚落的效果

角色	声援效果	奚落效果
马以斯“マイス”	会心率上升	回避率下降
武查“ムーザ”	防御力上升	防御力下降
创志“ソウシ”	速度上升	速度下降
苏迪娜“ソディナ”	HP 回复	攻击力下降
维娜“ウィナ”	攻击力上升	攻击力下降
卡玲“カイリーン”	回避率上升	回避率下降
妮露沙“ネルシャ”	EP 回复	吸收敌人 EP

每名角色的装饰物只能有一个，请选择合适的装饰物才能起到效果。

通用装饰物简表

道具名称	装备效果
ハッピーグラブ	减低被操纵及混乱确率
デカスリートグラブ	增加速度，减低被会心攻击击中确率
カット	增加速度和攻击力，减低防御力
パワーリング	攻击力上升
ウィリーリング	速度上升
ガードブレス	防御力上升
ホノアミュレット	减轻炎系攻击伤害
フルアミュレット	减轻水系攻击伤害

全部消耗道具简表		
系统	道具名称	使用效果
回复系	ラクナそう	回复少许 HP
	ラクナール	回复一定程度的 HP
	ラクナール EX	回复 HP 至全满
	ハイラクーナ	回复全体成员的 HP
	ポワズンそう	回复中毒状态
	ポワーズン	回复中毒及麻痹状态
	ベーラそう	回复沉默及混乱状态
	デバーン	令倒下同伴以 HP1 的状态复活
	ハイデバーン	除异常状态外作完全回复
	マンドラそう	回复少许 EP
	マンドール A	回复一定程度的 EP
	ハイマーンド	回复大量 EP
攻击系	ホノビン	作出炎属性攻击
	ピカール	作出光属性攻击
	ヒュダーン	作出风属性攻击
	ジオマス	作出土属性攻击
补助系	マイティバイブル	敌人动作会变得迟纯
	ホラーバイブル	敌人马上逃跑

精灵魔法、精灵兽及必杀技是三种截然不同的特技，不过取得途径与及使用条件则有点相近。先说最容易取得的精灵魔法，只要在铸造武器时，就会在锻冶画面显示所能学到的魔法名称。必杀技方面其情况则有点相似，可是每招必杀技只对特定角色有作用。主角马以斯所专用的精灵兽，必需成功唤醒圣火台内的精灵兽以获取其能力。

通用精灵魔法简表		
系统	道具名称	使用效果
回复系	ラクナ	回复少许 HP
	ラクデル	回复较多 HP
	ラクバース	回复全体成员的 HP
	フェイルセーフ	令倒下同伴复活过来
	リフェイルセーフ	除异常状态外作完全回复
	ポワン	解除中毒状态
	ポワデル	解除中毒及麻痹状态
	ポワオール	解除所有异常状态
攻击系	ホノン	对敌单体的炎属性攻击
	ワーラ	对敌单体的水属性攻击
	ヒュン	对敌单体的风属性攻击
	ジオン	对敌单体的土属性攻击
	ピカン	对敌单体的光属性攻击
补助系	ピリ	令敌单体麻痹
	グル	令敌单体混乱
	ニャム	令敌单体昏睡
	モク	令敌单体沉默
	マイトガッツ	我方一人攻击力上升
	ガードガッツ	我方一人防御力上升
	セコンドガッツ	我方一人速度上升
	デクスガッツ	我方一人回避率上升
	ヘロマイト	敌方一体攻击力下降
	ヒョロガード	敌方一体防御力下降
	ノロセコンド	敌方一体速度下降
	ヘナデクス	敌方一体回避率下降
护罩系	バリア	增强对魔法攻击之防御力
	ウォールバリア	增强对普通攻击之防御力

登场女性仲间

沟通要点

以真实一面来待人接物的苏迪娜，绝对不可用轻佻浮躁的态度来回答问题，需要诚实兼且拥有绅士风度，至于礼物最好选择铃或丝带这类她喜欢的饰物。



姓名：苏迪娜“ソディナ”
属性：光

锻冶精灵魔法及必杀技

Lv. 1 ラクナ	☆ダンシングソード(ソディナ)
Lv. 2 ヒュン	バリア
Lv. 3 ジオン	－
Lv. 4 ピカン	ラクデル
Lv. 5 ウォールバリア	ポワン
Lv. 6 ピカデル	－
Lv. 7 ポワオール	－
Lv. 8 －	－
Lv. 9 ピカマグナ	－
Lv. 10☆アースクラッシャー(ウイナ)	－

沟通要点

像火那般热情的维娜，约会时需要给予她一种强的讯息，别露出自己懦弱的一面，此外还要她的信念表示理解，礼物则最好选择动物毛皮制的袋子或运动用具。



姓名：维娜“ウイナ”
属性：火

锻冶精灵魔法及必杀技

Lv. 1 ホノン	ニャム
Lv. 2 ポワン	マイトガッツ
Lv. 3☆ストームバインド(ムーザ)	－
Lv. 4 ホノバース	ラクナ
Lv. 5☆ロックゲイザー(ウイナ)	－
Lv. 6☆ダイナミックサイクロン(ムーザ)	－
Lv. 7 ホノデル	－
Lv. 8 －	－
Lv. 9☆トルネードボイズ(ムーザ)	－
Lv. 10 ホノゴイス	－

沟通要点

假如无法否定卡玲那种利益至上的错误价值观，便无法令她对你另眼相看，此外温柔的应答亦有良好的效果，礼物方面最好就是较高级的袋子了。



姓名：卡玲“カイリーン”
属性：风

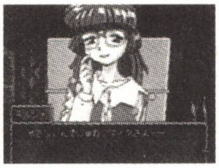
锻冶精灵魔法及必杀技

Lv. 1 ヒュンデル	－
Lv. 2 ヘナデクス	☆ヒプノティ(カイリーン)
Lv. 3 テクデル	テクスガッツ
Lv. 4 セコンドガッツ	－
Lv. 5 ポワデル	－
Lv. 6 セコンドオール	－
Lv. 7 ラクバース	－
Lv. 8 －	－
Lv. 9 マドゲート	－
Lv. 10 ヒュンゴイス	－

登场女性仲间

沟通要点

虽然拥有与外观不符的年纪，可是罗曼蒂克的对话对妮露沙是非常奏效的，但别让她感到你是怀有企图的，礼物方面最好送布娃娃类的物品。



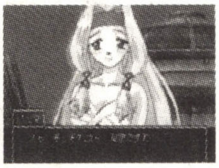
姓名：妮露沙“ネルシヤ”
属性：地

锻冶精灵魔法及必杀技

Lv. 1 ジオバース	–
Lv. 2 ヘロマイト	–
Lv. 3 エニィマイト	–
Lv. 4☆ファッシネイション(カイリーン)	–
Lv. 5 マジカル+1	–
Lv. 6☆ヘッドバスター(ウィナ)	–
Lv. 7☆烈火斩(ソウシ)	–
Lv. 8 サモンエニシング	☆ダマシー乱舞(カイリーン)
Lv. 9 ジオゴイス	–
Lv. 10 バスターマニトウ	–

沟通要点

她是一名不折不扣的洁癖者，因此在和她讨论日常生活习惯时，要让她对你留下同样是清洁爱好者的印象，至于礼物则最好是肥皂或清洁用具；只会在兰古特上出现。



姓名：芭露玛“パルマ”
属性：水

锻冶精灵魔法及必杀技

Lv. 1 –	–
Lv. 2 ワーラ	–
Lv. 3☆オーラソード(ソディナ)	–
Lv. 4 ピースクラフト	–
Lv. 5 –	–
Lv. 6 ワーラデル	–
Lv. 7 ダイナ	–
Lv. 8 –	–
Lv. 9 ワラゴイス	–
Lv. 10 リターンウォール	–

沟通要点

在和玛莉安谈话时，必定要确立出一种认同她是机械锻冶师的感觉，只要稍有怀疑便会令她非常失望，至于她喜欢的礼物则是青蛙系所有物品；只会在山之列车上出现。



姓名：玛莉安“マリオン”
属性：风

锻冶精灵魔法及必杀技

Lv. 1 ニャム	–
Lv. 2 グル	–
Lv. 3 –	–
Lv. 4 ラストミスト	–
Lv. 5 –	–
Lv. 6 ニャムニャム	–
Lv. 7☆ガイアストロウム(ウィナ)	–
Lv. 8 メタモーション	–
Lv. 9 –	–
Lv. 10☆必杀奥义逃げ切り(ソウシ)	–

登场女性仲间

沟通要点

对兄长创志绝对深信不疑的镜花，很不喜欢人们以虚浮的态度来回应她，另一方面谈起她有兴趣的话题会有一定作用，礼物则较侧重于名贵小饰物；只会在波尔舒比出现。



姓名：镜花“キョウカ”
属性：水

锻冶精灵魔法及必杀技

Lv. 1 梦想林静刃(ソウシ)	–
Lv. 2 モク	–
Lv. 3 ワーラデル	–
Lv. 4 –	–
Lv. 5 ポウオール	–
Lv. 6 モクモク	–
Lv. 7☆ラストメント(カイリーン)	–
Lv. 8 ワラゴイス	–
Lv. 9 –	–
Lv. 10 リフエイルセーフ	–

沟通要点

钟情于各种研究的美露，和她谈话时并没有特定的话题，只要以她没有想过的答案来回应她便成，礼物方面最好将各种不同种类的参考书送给她；只会在格多出现。



姓名：美露“ミル”
属性：地

锻冶精灵魔法及必杀技

Lv. 1 –	–
Lv. 2 ガードガッツ	–
Lv. 3 –	–
Lv. 4 ヒョロガード	–
Lv. 5 ジオデル	–
Lv. 6 –	–
Lv. 7 キルフイメール	–
Lv. 8 –	–
Lv. 9 –	–
Lv. 10 メタモーション	–

沟通要点

年龄超过马以斯很多的女子，需要认真地回答她的问题，纵使如此偶尔亦可用花言巧语来……礼物方面最好当然便是珠宝系的物品；只会在米斯加杜亚出现。



姓名：美达莉雅“メータリア”
属性：风

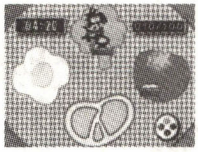
锻冶精灵魔法及必杀技

Lv. 1 ヒュンバース	–
Lv. 2 ノロセコンド	–
Lv. 3 ビリ	–
Lv. 4 –	–
Lv. 5 –	–
Lv. 6 ミラーウォール	–
Lv. 7 フェイルセーフ	–
Lv. 8 –	–
Lv. 9☆不动罗山阵(ソウシ)	–
Lv. 10 ブラックボイス	☆ソウルキュア(カイリーン)

迷你游戏介绍

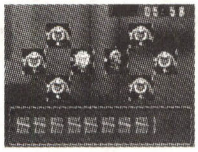
在黄金女神像面前，玩者除了可选择与女孩子约会和赠送礼物给她们外，还可进行对好感度稍有帮助的有趣迷你游戏，留意每名女孩所对应的迷你游戏都是不同的。

(A)煮食/苏迪娜



考玩者记忆力的游戏，玩法相当简单只要牢记苏迪娜的整套动作，再在5秒内按手键上的对应按钮来输入动作便可，但留意途中不可按错任何一个键。

(B)槌打幽灵/维娜



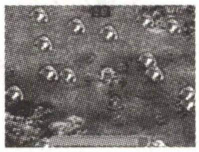
很像日式游戏“打地鼠”，不过目标却变成可爱的幽灵，只要在幽灵出现的方格输入对应按钮即可，切勿错误打中途中出现的维娜。

(C)21点/卡玲



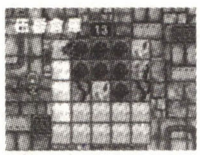
玩法与赌场内的21点相同，在合共5个牌局里需要尽量取得分数，若想拿取高分，就要适当地利用加倍投注额这个特别的特性了。

(D)射幽灵/妮露沙



在限定时间内需要移动游标来将画面上的幽灵赶尽杀绝，而越接近结束时间幽灵的数目与速度便不断增加，但别让它们碰到妮露沙，会扣去体力。

(E)清洁地板/芭露玛



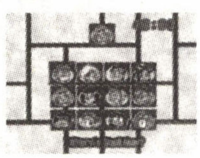
有点像传统数学谜题里的“一笔画”，玩者需要在指定时间内将全部5间房内的地板扫得一干二净，因此要巧妙地避开妨碍着前进的障碍物。

(F)包剪锤/玛莉安



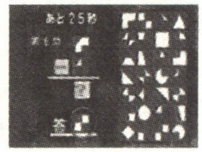
曾在游戏进行期间出现过的迷你游戏，双方以猜拳来决定谁人先来，接着再指向上下左右其中一方向，若被先上者猜中对方指的方向便算输掉。

(G)找出来/镜花



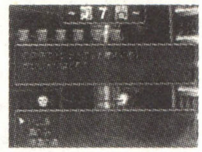
电脑会随机抽选12个人像里的其中1款，接着玩者便在下方的4×3版图内找回该人像，而到后期版图除了会移动外还会被盖起来，颇考观察力的。

(H)图形计算/美露



相信大家都不会对这种几何IQ题陌生，电脑先会在画面左方发问问题，玩者就需要在限定时间内回答全部10条问题，留意有部分答案的样子是很相近的。

(I)问答题/美达莉雅



完全是考大家对《THOUSAND ARMS》之认识程度的，电脑会向玩者发问合共10条有关这游戏的各款问题，由浅的道具用途以至极深的商号名称种种都有。

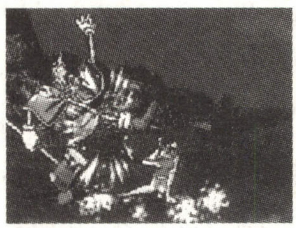
赌场奖品换领表

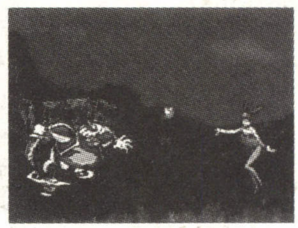
当进入了精灵之森内的索索特镇时，玩者便可在合共4间的赌场内尽情娱乐，可进行的游戏有包剪锤、21点、角子老虎机和音乐盒，至于这里的金币兑换率是1枚50元。如果能够储到一定数量的金币，就可向柜台幽灵换取对应金币的物品，不知道大家有没有这种耐性呢?



妮露沙的服装

和其他角色有点不同，妮露沙并不能使用威力较强的必杀技，取而代之是穿着不同款式的服装来进行攻击。每款服装都有其独有的特性，例如军服是全体攻击，而修女服则是回复辅助效果，但留意必须事先取得这些服装才可以使用。





服装一览表

服装名称	效果	取得场所
舞蹈装“踊り子の服”	敌方防御力下降，我方攻击力上升	开始时便有
军服“アーミールック”	以机关枪及火箭炮来作敌全体攻击	洛克比特采矿场(第九章)
中式服装“チャイナ服”	敌前卫攻击，兼且令其回避率下降	洛克比特采矿场(第九章)
修女服“シスター服”	敌全体攻击力下降，我方全体HP回复	洛克比特采矿场(第九章)
护士服“ナース服”	吸收敌前卫之HP	拉马迪斯大屋地下迷宫(第九章)
兔女郎服“バニー服”	敌全体属性伤害抵抗力下降	索索特之馆(第十章)

赌场换取宝物表

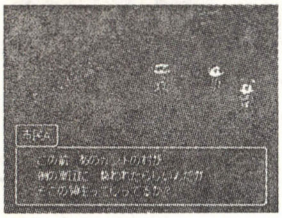
物品	金币
ダマアミュレット	30000
ホーリーリング	15000
シーフリング	8000
デビルリング	3000
ハイデバーン	100
ハイラクーナ	20
ダイヤのゆびびわ	50000
タマのすず	20000
ダマシーにんぎょう	10000
カエルしいくセット	5000
エッチなほん	980
バンディガーのかさ	120

女性仲间对应属性	
女孩名称	属性
苏迪娜"ソディナ"	光
卡玲"カイリーン"	风
芭露玛"パルマ"	水
镜花"キョウカ"	水
维娜"ウィナ"	火
妮露沙"ネルシャ"	地
玛莉安"マリオン"	风
美露"ミル"	地

全异常状态及解救方式

图示	异常状态	治疗方法
	昏睡：角色会睡眠起来无法行动，在数个回合后便自动回复	(道具)ポワズンそう (魔法)ポワオール
	麻痹：角色无法动弹，在数个回合后会自动回复；若全体成员都麻痹起来就当作全灭论	(道具)ポワーズン (魔法)ポワデル、ポワオール
	沉默：无法使用魔法	(道具)ペーラそう (魔法)ポワオール
	混乱：混乱时玩者不可选择该角色的行动	(道具)ペーラそう (魔法)ポワオール
	操纵：被敌人操纵着，不可选择该角色的行动	(道具)无 (魔法)ポワオール
	中毒：角色会因毒化而受伤，若战斗结束后没有回复则会维持这状态	(道具)ポワズンそう、ポワーズン (魔法)ポワン、ポワデル、ポワオール

故事完全流程攻略

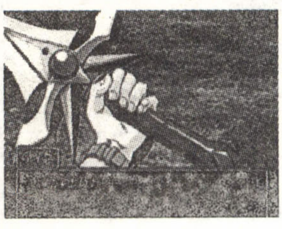


在某月某日的某山路里，本故事主角马以斯"マイス"带着疲惫不堪的身体，一步一步地向前行，朝着没有终点的路途前进……（是饿到没有气力吧！）这时有两名村民行过，说什么"那个终日的杜拉尔安夫贵族'トライアンフ'，自从所住的地方格多'カント'被袭击后，便不顾一切抛弃领土跑掉了"，这句话听在马以斯的耳里，顿时回忆起数周前起发生的那件事……



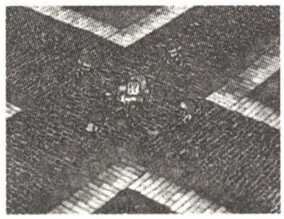
原来这个名叫马以斯·杜拉尔安夫的少年，其实就是格多此处的贵族少爷，其老爸古拉夫"クリフ"则是出了名的花花公子，当马以斯行到大屋西北方的锻冶室时，眼见父亲仍死性不改的只顾替美少女打制剑器，试问若有敌人攻打这里怎办？难道要靠他抵御外敌吗？（我可不想哩……）但他竟好意思说能够肩负保护格多百姓之职，真是老天爷呀……

直到数日之前，在杜勒多加舒多"トラッドガルド"大肆撒野的黑色军团终于打到来，炮火连声火光遍地，马以斯叫村民们赶快逃命后就冲回老家，但找遍了大屋也找不到那家伙的踪影，难道他真是如此胆小，早就逃走了？另外在二楼的书桌上，马以斯发现了杜拉尔安夫的家训，看罢后，原来铸制剑器是需要借助女性的力量，难怪世世代代都是如此……了。跟着可做的唯有是自行离开村子，突然间他遇到一名美少女，于是便奋不顾身的上前搭讪，就在这时一个逃命中的阿婆向马斯冲过来，打得他人仰马翻金星四冒。当恢复知觉醒来时，他眼见所有村民已逃之夭夭，只得自己一人在这里……



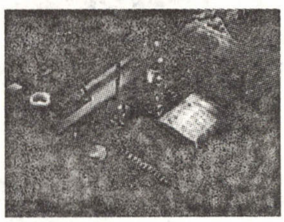
依然地，马以斯拖着既疲亦饿的身躯缓缓地向前行，眼看自己身无分文，只剩下一把家传宝剑，不如把它卖掉……就在这时他看见眼前写着"BOYZBE"的村子，与此同时倒地不起。

那个名字叫马以斯！昨天还是贵族

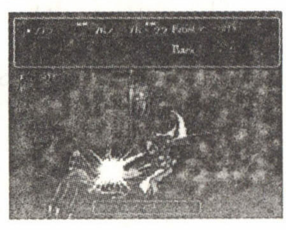


听过滨崎亚优美所唱的主题曲后，游戏便正式进入第一章。马以斯被一女性呼叫声唤醒，连忙跑过去看看是否有美少女陷入危机之中（真是虎父无犬子……），只见那少女两三下子便将包围她的人击走，虽然如此，马以斯仍想"英雄救美"，于是拔出他那把引以自豪的家传宝剑来，殊不知将剑稍在空中挥舞剑身竟然断成两截，结果当然是要饱受恶人的拳。

当马以斯醒来之际，发现自己原来身处于那名天使的家中，并得知她的名字叫苏迪娜"ソディナ"，此外她还有一名叫扎比路"ジャービル"、替将军铸制宝剑的精灵锻冶师兄长，至于这村庄则是名为波尔舒比"ボイズビー"。扎比路瞧到马以斯身后的铁槌，得知他亦是一名锻冶师，于是问他能否拿出其剑一看，于是马以斯拖拖拉拉地说他的剑纯粹用来作装饰用，顿令扎比路非常失望，骂他根本不知道剑精灵的存在价值，随即就把剑举起露出蓝色光芒。



马以斯即时无言以对，但在无路可选下唯有请求扎比路替他修补其剑，结果扎比路告知在村子北部有一个废置了的矿坑，只要将矿坑尽头的矿石取回来便可，但必须使用该断剑作为武器。随后苏迪娜亦将一些有关精灵寄存在物质内的事告诉马以斯，和各村民谈话过后可在村的周围杀些敌人，待储够钱买回复道具便可出发。



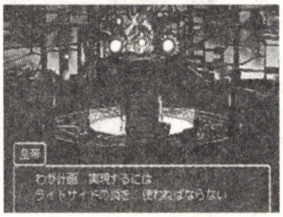
出村后先通过东面的桥梁，再往西北方走就会到达矿



坑，这个洞的构造并非很复杂，故此别漏取沿途的宝箱，另外在北侧是设有供人休息回复体力的地点。稍向前行会发现有储存点，储存过进度后便能找到矿石（蓝色），但当调查这儿时就会进入头目战，由于是第一个头目，所以并不难应付，打败它后在取得矿石之后，家传宝剑亦得到精灵的力量。

当马以斯返回波尔舒比村苏迪娜的家时，一群女子突然拥向屋内把他撞在地上，原来她们都是扎比路的FANS，由老到幼都希望扎比路为她们铸制剑器（事关……），不过扎比路顿时打发了她们走。后来马以斯希望能跟随扎比路学习，很想他能收自己做徒弟，结果在苏迪娜的求情下终于答允。

令人心跳的杜勒多加舒多？马以斯的修行日子



镜头转到另一边去，在某处有一群人正在展开会议，皇帝极希望能够尽快找到拥有暗黑力量的锻冶师，以助他统一天下完成霸业。说回马以斯，在第二天早上他便开始跟随扎比路学习铸打精灵剑，只要稍露身手，扎比路便能令自己的剑发出光芒，相比之下马以斯的则是暗淡无光，他认为扎比路必定是使用了某种道具才会如此，结果即使以扎比路的铁槌来打剑仍没有帮助，其实所有精灵锻冶师都需要靠自己的“心”才可引发精灵之力。



接着苏迪娜叫马以斯到村内逛逛放松一下心情，虽然只需随意行动便可以，但要补充的是在村东面马以斯会遇到妮露沙“ネルシャ”，可趁机和她去喝茶，不过目前她是不会加入成为同伴的。返回苏迪娜之家后，在锻冶场扎比路为了证明马以斯拥有成为精灵锻冶师的能力，于是给予他一个小试练，玩者只要依照扎比路的行动来输入对应按钮即可，在最后考验画面下方的提示用操制器会消失掉，需要真的记清楚，记着十字键的↑←↓→是移动马以斯，○则是进行动作。



通过试练后，扎比路便吩咐马以斯到大婶的家里去，说她的菜刀受寄宿在里面精灵的影想而发狂起来，结果和苏迪娜在村东面的民房找到那名大婶，进入屋后发现果然有一把菜刀正在胡乱飞舞，只要趁它飞入绿色的目标框内按○攻击便可，原来菜刀因不满被主人用来切开即食食品的包装袋才会这样。跟着回去向扎比路报告，他叫马以斯替他把刚制成的铁锅送到一名妇人处，只要找到一名站在屋前的妇人便可，位置是在入村后石桥的右旁。



完成后在回去时听到扎比路两兄妹的对话，说什么要把剑带到波尔舒比村西面的狄比要塞“テーベ”去，但同时黑色军团的魔爪已伸到这儿了，于是叫苏迪娜帮马以斯一把，之后加入成为同伴，这时可先进入锻冶场强化手上的武器。顺带一提，在出发前若到女神像选择和苏迪娜进行约会，只要逗她高兴，除了能提升其好感度外，更可问到一些有关她的资料。离开村子向西行，很快便到达狄比要塞，二人发现黑色军团的飞空船在头上掠过，赶过去时有大量敌人从天而降需要对付，当马以斯受伤，苏迪娜便要替他作回复。后来马以斯的旧朋友武查突然出现，原来他正是接收二人带来之剑的人，他以绝技旋风斩将敌人吹得老远，亦因此招威力过大，一般的剑通常都抵受不了而断掉，这时马以斯便将扎比路替他打制的新剑交出，将包围着的喽罗统统击杀。



进入要塞后，士兵们进行巨石攻击，把外面的敌军一举歼灭，这时马以斯和武查便互相寒暄一番，不过当苏迪娜行近武查并称赞他时，他马上面无血色硬如钢铁……（哈哈！难度这就是刚才的武查）接着可进入要塞的锻冶场替士兵修补断剑，这时武查亦恢复知觉，他感到马以斯虽然并非完全变成一名精灵锻冶师，但已比以往成长了不少。由于任务已经完成，马以斯便和苏迪娜折返波尔舒比村，在途中虽然遇到有敌人伏击，但却被满头银发、到处游历修行的扎比路大弟子舒密德“シュミット”拯救，他质疑马以斯并没有足够的能力来保护师妹，说虽然马以斯的剑拥有光芒，但却犹如生锈铁一样，根本无法和他那把闪着黑光的剑相题并论，最后舒密德将自己的黑剑“シュミットの剑”交给马以斯使用，注意该剑是无法装备任何精灵魔法的，还是用回自己的配剑比较好。



神秘的锻冶师！
扎比路与舒密德



在苏迪娜家的锻冶场，舒密德早已恭候多时，师匠扎比路要求看看两人所铸制的剑，细看下发现舒密德的剑虽然很强，但却带有夺取魂魄的可怕力量，扎比路指出剑的善恶在乎铸剑者的心境，因此较欣赏资质较劣但拥有少许精灵之心的马以斯，舒密德固然不服师匠的评价，于是转身离去。是夜，因为方便而睡醒的马以斯听到楼下有声响，于是连忙走下去看看，发现舒密德离开了屋子，而从其遗下的信件得知有人正在村外等待他，由于有不祥预感，马以斯于是跟出去看看。他发现舒密德正和一名神秘男子谈话，神秘男子告知美迪奥皇帝“メデウス”需要借助他的力量，说毕消失掉，后舒密德警觉马以斯跟踪自己，不过他对有人欣赏自己的才能感到迷惑……



到了第二天，马以斯向苏迪娜询问关于精灵锻冶师“秘传”的事，可是她对此事并不太清楚，只知道是和能够与精灵沟通之能力有关。就在这时屋内传来吵架声，跑过去看，得知舒密德对扎比路不肯将秘密传授给自己感到极度不满，师匠表示这并非由他作决定，而是皆因舒密德并没有这种心，故此纵使他的能力很强亦无法学到，接着便叫他前往雾之谷找薄明之镜，只要照一照便知道自己内心所存在的东西，同时亦吩咐马以斯跟着他到雾之谷去。

出村后只要一直向东行，就会发现被浓雾包围着的雾之谷，构造上并不算是很复杂，但在浓雾的干扰下相当容易漏取宝箱，至于正确通往目的地之路线是有储存点作标记的。在薄明之镜那儿终于找到舒密德，可惜的是他始终无法在镜内看到精灵的样子，就在舒密德相当迷惑之际，彷如人影的一团黑光告诉他是暗黑锻冶师，即使没有秘传，亦能靠自己的力量独步天下，虽然马以斯说舒密德别跟它去，可是仍被强行带走，那团黑光临行前道出除了暗黑锻冶师外，其他锻冶师都不可留下来，于是召来部下却欲将马以斯杀害。



解决眼着的喽罗后，因担心村子有事，二人于是马上折返，果然村子变成了一个火海，毫无疑问是黑色军团飞空船的所为。接着赶到苏迪娜之家看看师匠是否无恙，发现他正与神秘人沙夫特“シャフト”死斗着，最后他运用精灵兽的力量将敌人轰走，但换来的是力绝倒地的代价。临终前扎比路将自己的铁槌交给马以斯，并叮嘱二人要合力前往光之洞窟尽头的“圣火台”去，从点燃中的圣火可通往另一条道路，当安葬好扎比路，马以斯便听从其遗言，与苏迪一起出发前往光之洞窟。



找寻“圣火台”！
燃点着的热情火炎



在波尔舒比被黑色军烧至一片颓垣败瓦后，马以斯便和苏迪娜到大陆南面的光之洞窟，留意途中需要经过一个形状特别的石环。光之洞窟内很像万年冰壁那样，四处都是透明色的砖块，而经过一轮迷宫后终于找到锻冶场，锻冶场的旁边则有一个祭坛，苏迪娜表示以前来的时候还有火炎的，结果马以斯借助师匠铁槌之力量把二人变成火炎进入内部。在内部 MASTER 告诉马以斯，光明锻冶师与暗黑锻冶师的事情，原来各个地方均设有被封印了的圣火台，光明使者末裔马以斯需要利用圣炎之剑（师匠的铁槌）来搬移圣火之炎，并希望他能守护圣火之炎免得被暗黑使者有机可乘，最后更获得水之精灵兽アクオーン的力量。临离去前，苏迪娜告诉马以斯，其兄长曾提及过，要令精灵力量发挥得更好，就需要借助纯洁女孩子的爱（难怪马以斯家族众人都是如此博爱了），而当他俩返回现实世界之际发现有机兵得悉圣火台的事，为免它将秘密传送回总部于是先下手为强毁掉它。

维娜登场！
女战士及海盗的女儿

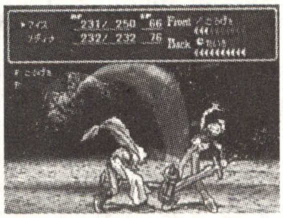
苏迪娜说在狄比要塞的西侧海岸应该有圣火台遗址，于是便再次进入要塞，这时遇到出来迎接的武查，他解释因波尔舒比受袭的同时要塞亦被敌人攻击，故此分身乏术无法前往营救，虽然如此，但他已决定加入我方。另一方面，皇帝那边欢迎暗黑锻冶师（舒密德）的加盟，但他却同时拥有光明和黑暗两种力量，于是便叫手下帮帮他。



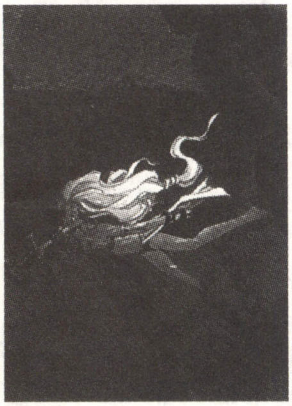
从要塞西面出口离开，再向西行不一会便到达目的地哈度伯镇“ハトーバ”，当行近海边山崖时，武查那家伙真有一手，竟然向苏迪娜说出充满感情的字句（他说这是其家族



的必杀技，真是难以至信……），马以斯当然不会放过任何讨好女孩子的机会。入镇后可打听到不少有趣情报，例如有婆婆说不知能否和滨崎亚优美约会等……此外亦有关于藏有遗迹之火山岛的事，可是到底如何才能找到船支，往哪里去呢？另外亦可和卡玲“カイリーン”作初次会面，但她和妮露沙一样不会在这时加入的。



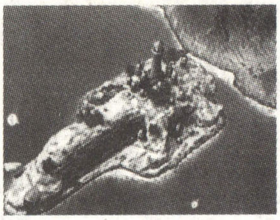
在船边和码头，马以斯分别听到适合载人到火山岛的移动工具和兰古特“ラングード”之事，接着在酒吧发现一名老船员，他表示虽然知道很多资料，但马以斯等人必须和他比赛喝酒胜出，他才肯讲出来，结果当然是遣派队中最强的武查出场吧！胜出后，老伯说兰古特是位于悬崖旁边那个向海伸延的地方。综合各种情报，大约估计兰古特是位于东北面那个貌似货仓的地点，可是守卫们却禁止马以斯进入，唯有继续在镇内调查，这时得知有武术家在镇外出现，于是走去看过究竟。



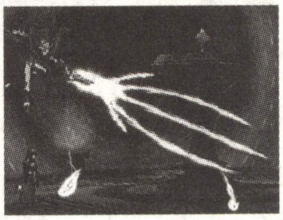
在镇外三人忽然感到有人类气息，发现果然是那名武术家，马以斯道若他们能够胜出武术家，就要把兰古特的情报说出来，接着武查上前和他决胜负，殊不知当使用旋风将其外袍吹走后，里面竟然是一名打扮性感的少女！这时武查当场石化，手中武器被她的铁槌轰断，随后马以斯和她进行战斗，击败她后便将其身份——说出是兰古特族族长的亲生女儿维娜“ウィナ”，由于在和父亲比试时错手将其宝剑弄断了，她于是把心一横四处捣乱，跟着当她知道马以斯是精灵锻冶师时，便请求他替父亲修补宝剑，大伙儿因而能够进入兰古特内。由于维娜说其父亲那把折断了的宝剑是放在塔内的武器仓库里，马以斯于是从兰古特右下方的塔登上高层通道，再朝向右上方的司令塔去，结果在底层的仓库内找到族长之剑，只要拿它到锻冶场去进行修补便可。

不幸的再会！
黑色的师兄

将回复原状的族长之剑带给在司令塔等待着的维娜，她就会引领马以斯三人进入控制室，在出发往火山岛前先到最内部和其父亲古勒布“グラップル”见面，当古勒布知道他的宝剑是被马以斯所修补后，便问他到底想要什么报酬，马以斯固然最想前往火山岛去，族长亦爽快地答应了这个请求。不久，在兰古特内想起了准备出发的广播，莫明奇妙的马以斯便问维娜为何还不带他们到港口去登船，顿时弄得维娜啼笑皆非，原来整个兰古特就是一个移动用的小型岛屿！



在尚未到达火山岛之前，古勒布族长说现正为三人准备欢迎宴，叫他们可先到各处逛逛，这时可趁机和兰古特内的人们交谈，一会儿后便回去找族长。另一方面，黑色军团亦派遣飞空船出发，先锋乃五武王之一喜怒无常的保鲁度“ボルト”，他可以一下子将众位全部轰掉……还有正享用盛宴的马以斯等人，但当谈得兴起时，族长竟然呼呼大睡，结果马以斯决定先到别处去，与此同时，原来维娜对父亲那种强迫婚嫁的态度感到不满，因为她想找一个自己真正喜欢的人。后来马以斯他们走去拍像片，刚巧兰古特已驶近火山岛，最后在出发之际维娜表示要跟随大队一起行动。



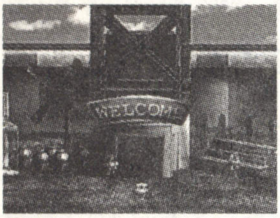
在火山岛内有部分通道起初会被熔岩挡着，只要令巨大岩石滚下来改变熔岩的流动方向，就会出现新的通道以取得宝箱，另外在入口附近有个宝箱是装载了名叫KISS爷爷“キッスじじい”的怪人，他自称对爱情有丰富的认识，离去前他说将会逗留在波尔舒比村等候马以斯。一直向前行很快便能找到锻冶场和圣火台，当举起铁槌进入圣火台内部时，发现暗黑锻冶师（舒密德）的踪影，他竟然取走全部的圣火之炎及击倒了维娜，结果要以武力来解决这场纷争。这场战斗和以往不同的是，暗黑锻冶师身后的谢拉拉“ジェラ”旋展各种补助魔法，因此我方亦要相同战法应付之，有需要的话，不妨使用精灵兽攻击，但即使战胜了圣火之炎，仍会被对手抢走。



返回兰古特的司令室，当和族长谈话，船身忽然产生极大震荡，原来是黑色军团的空降袭击，把敌人全数解决过后，族长决定发射精灵炮，维娜于是拉马以斯去守护动力室，因为巫女们现需要信中精神来召唤龙之精灵，就在这时，敌军的保鲁度终于攻进动力室。将他打败后，精灵召唤亦顺利完成，结果前方的飞空船被兰古特一炮击毁，可是保鲁度后来的爆炸亦令动力室损坏不堪，导致胡乱行驶撞向陆地，暂时无法再启动，需要找人替船身进行修理。顺带

一提，由现在起可自由到照像机处拍摄像片，与及和动力室的美少女巫女芭露玛“パルマ”约会。

沙漠之荒野
铁道都市的美少女锻冶师



兰古特所停泊的位置是中央大陆较北地区，马以斯等人正为找寻机械锻冶师而苦恼，就在这时发现有一道高墙放在眼前，猜想它到底是什么之际有一辆巨型火车从远处驶来，得知原来这是火车用的路轨。接着进入附近的一个火车站威奴站“ウェイノポイント”，行近月台时，该辆循环线列车 MOUNTAIN HAND(山之列车)刚好停站，于是连忙跑上去看看究竟有没有机械锻冶师能够帮忙。



登车后，玩者可向车长选择需要前往之目的地，不过现先在车内进行调查，有居民说在列车内是住有一名技术高超、名叫玛莉安“マリオン”的机械锻冶师。当行至最上层时，马以斯被一名怪形怪相的男子撞倒，该名叫宝迪加“バンディガー”的人满口都是什么“在世上到底有没有真实的爱?”这类说话，真是令人吃惊。接着行进他身后的研究室，发现有个青蛙女孩正慌张地找寻东西，原来她就是大名鼎鼎的玛莉安，她说其超珍贵的 AI 陷阱发生装置不知被谁人取走了，又说那装置现在被带到车头的工场部分，马以斯为了恳求她协助唯有跟着去看看。在工场发现原来那装置是被宝迪加取走了，他学启动之后，工场顿时变成一个迷阵，玛莉安指出该装置是与兰古特同样使用星之碎片的能量来运行，维娜听在耳里，当然马上当她帮手，最后在商议下决定先帮玛莉安从宝迪加处取回装置。



在这迷宫设有数种同款式的陷阱，不过大部分都很容易解决，较特别是当拉动第一支控杆后，便需要和机械人猜拳，以及两个控杆群组的正确破解法分别为↓↑↑和↓↑↓。在尽头玛莉安因宝迪加的失策而抢回装置，接着的战斗实在容易得很，胜出后，宝迪加会离去，与此同时车长广播说多奇奥站“トキーオポイント”因被谜一般的人占领着，故此不会在那里停车，而由于相信那处有圣火台的遗址，所以马以斯等人便决定从仙拿加站“シナガーポイント”步行过去，至于修理兰古特之事则交给玛莉安负责。

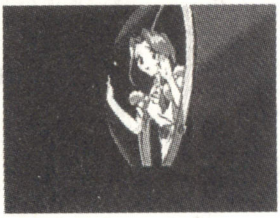
创志参上！
黑刀的阴谋



镜头转到黑色军团那边去，暗黑锻冶师对借助圣火之炎所打制成的剑感到非常满意，当然他最想得到是拥有独特爱之力量的苏迪娜……马以斯一行人在仙拿加站下车，甫出站便发现一名美少女镜花“キョウカ”被素浪人包围着，以其为人当然会插手干涉吧。当轻描淡写解决敌人后，一名面色苍白的剑客攻击马以斯，经镜花制止下得知原来这人就是她的兄长创志“シウシ”，创志一瞧到苏迪娜便马上走过去搭讪，以自己时日无多来博同情，真是的……镜花说创志平时是非常坚强的，但在其他女性面前就会自动变得柔弱起来（病态乎?）。后来创志表示因为重要事办而先行离开，马以斯追问其妹得知原来创志的师匠“カノウハ”被人囚禁在多奇奥站附近的利乔岛“リキュウ”，同时估计创志手持着的黑剑是舒密德送给他的，既然大家有着相同敌人，马以斯于是决定帮他一把。



离开仙拿加站保持向东行，很快便能到达位于岸边的多奇奥站，只见创志虽咳得很厉害，仍使用那黑剑击杀敌人，即使镜花如何地劝或苏迪娜表示愿意帮忙，他依然故我坚持独自出发去营救老师。接着马以斯在码头解决拦路的士兵，随即便与镜花乘小舟出发往小岛，结果在小屋内找到无恙的老师，原来老师与马以斯的爷爷是老相识呢！将讨伐黑色军团之经过告诉老师后，老师表示敌人原想直接抢走圣火之炎的，只是看守这里的人实力太强难以强攻，于是把能引发潜在破坏力的黑刀送给这里的人使用，让他们自相残杀便可趁混乱抢走圣火之炎……为了别让黑色军团取得另一枚圣火之炎，老师于是叫马以斯赶快行动，但要镜花和苏迪娜这两名美少女留下来陪他。



从小屋后门离开可直达通往山顶的道路，只要一直向上走，很快就能到达锻冶场和圣火台，就在这时皇帝的手下利卓桃“ラチェット”带同被黑刀力量操纵着的创志，要他对付马以斯等人，结果在无可奈何下唯有一战。胜出后眼见创志仍被暗黑力量操着，镜花于是不顾危险高举宝剑以灵光照向兄长，最终创志都能恢复知觉变回正常。跟着马以斯走入圣火台里去，高举铁槌以唤醒第二匹精灵兽フィ



ートノッド获得其力量，然后沿山路返回老师的小木屋与苏迪娜会合，殊不知行到山腰时顿发现小屋那儿烧得遍地红光，当以极速跑回去时，苏迪娜已被捉到一架飞空船上……

为了拯救苏迪娜，创志决定加入成为同伴，而乘坐小舟回到多奇奥站码头时，镜花说会和老师暂时居住在波尔舒比。就在正欲寻找方法营救苏迪娜时，一名身穿红袍的谜之女性叫马以斯使用其飞空艇，以追赶那架朝向空中交易都市沙兰“シャラン”进发的巨大飞空船 CLOUD MANTA，虽然不知道对方身份，但现在已没有选择的余地，马以斯唯有登上飞空艇立即出发。几经辛苦终于都能成功登上巨大飞空船，创志看见地上的纹章立刻说曾经在机械帝国迪亚诺巴“ディアノーバ”见过，难道它想征服世界的传闻是真的吗? 不管这些了，先尽快找出苏迪娜的所在，结果在第二个储存点的左上方房间找到她与暗黑锻冶师，他说自己拥有光明与黑暗两方面的力量，较马以斯那种不成熟的能力强得多，战斗随即爆发。败阵后的暗黑锻冶师虽然感到马以斯已成长了，但仍旧说着“小子，下次瞧着看吧!”这些说话，真是不服输的家伙，而最后飞空船则依照原定航道降落在沙兰上。

卡玲登场！
忍身在莎兰之影



刚登陆沙兰不久，曾在哈度伯镇出现过的谜之少女卡玲便走过来，恳求众人能够帮助这里的百姓，结果她叫马以斯跟着到刚格里区“コインクレ”去找她。先在市集看看到底有什么特别发现，得知这里商店所贩卖物品的价格较其他的都市的为高，就连旅店收费也高达 100 元（哗！抢钱呀!），至于中央广场那间大屋则有士兵看守无法进入。接着从南端的地下通道行到刚格里区去，卡玲果然守信用在此等候，她带马以斯一行人到其家里去，道出统治者拉马迪斯“ラバンティス”的营商政策，令这个原本极讲信用的地方，变成奸商谋取暴利互不信任的物质社会，后来她说已夜深了，叫众人早点休息，于是便男女分房睡觉。到了第二朝，马以斯警觉所有行李、金钱和卡玲均不翼而飞，想也不用想当然是卡玲她所干的! 于是马上跑回市集誓要找她出来问个清楚。

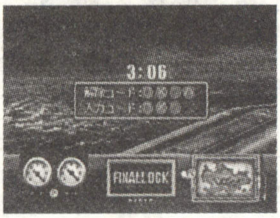
从楼梯返回上层的市集果然找到卡玲，但她却完全不信任马以斯似的，这时便需要运用三寸不烂之舌来游说她相信人世间的各种好事情，内容包括了信用、爱、承诺及梦想共 4 种，记着她由于不会轻易相信人，故此别选择太激进的答案，即使成功通过或谈话失败她都会逃到另一处去，至于她会出现的地方则有刚格里区入口附近、女神像、市集商店街和桥底。虽然最后都能取回全部财物，但卡玲对马以斯仍有很大的戒心，表示除非能够打倒在这里作恶的拉巴迪斯才考虑相信他，跟着到拉巴迪斯的大屋发现已没有守护在此，于是便偷偷潜进屋内。在四周调查之际，忽然看到士兵将卡玲强行捉来，从大门匙孔看到拉巴迪斯正努力游说她协助自己，这时马以斯当然立即冲入房内来个英雄救美，并告诉拉巴迪斯愿意用身上所有金钱来救回她，但即使付了钱仍被他用陷阱困着……

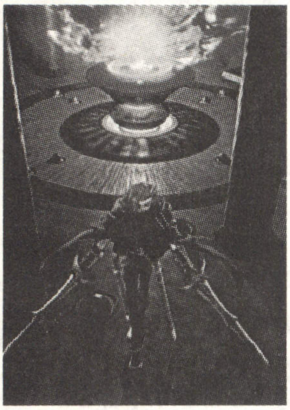




在坑洞内马以斯等人的诚意感动了卡玲，结果令她加入成为同伴兼且告知左上角的墙壁设有隐藏门，接着进入由石路组成的迷宫，这时需要打开全部宝箱来令左下侧的桥梁降下以返回地面。无需多说，当然要再入大屋找拉巴迪斯算帐，他的实力虽较一般头目为高，但若小心点便能轻松应付，胜出的话可得到缆车室之键“ロープウェイ室の键”，兼且得到刚才给予他那笔金钱的 2 倍金额，随后打开拉巴迪斯房间下方缆车室的大门，利用缆车马上返回地上区域。说到另一边，皇帝正询问暗黑锻冶师死亡深红“デスクリムゾン”的制作进度，沙夫特表示有关占领山之列车以取得兹亚路高原“ジェアール”里矿石的行动已准备就绪，皇帝于是马上叫韦亚“ワイヤー”出动……

刚返回地面的祖克站“ジュークポイント”，玛莉安就慌慌张张走过来，告知山之列车事故发生，叫马以斯尽快利用车站商店后方的秘密通道潜入列车内。在车头工场部分现在已变成畅通无阻，可取回 2 个之前无法得到的宝箱，留意韦亚会在特定地点出现狙击马以斯，要战胜实在太容易，而战斗过后它会逃之夭夭。跟着便前往最尽头的控制室，当行近控制台时突然产生变化，原来韦亚与列车已混成一体，留意这次它的实力较上次强了很多，尤其是它的麻痹攻击很容易会令队伍全灭，固此要预早带备足够的回复道具。胜出后列车会失控无法正常驾驶，需要在限定时间内输入 3 组密码令列车停止下来，只要慢慢地按正确





的按钮便可。

在千钧一发之际，马以斯终于成功输入密码改变轨道，强行将失控的山之列车停止下来，众人从惊魂未定的情绪回复过来后，便跟随玛莉安前往位于附近的圣火台——洛克比采矿场“ロックビット”。在矿坑内会发现到有不少矿工，此外还有商店和旅馆供队伍购买已消耗了的道具及休息，接着从斜坡走上去会发现一个熟悉的身影，那个实迪加正在盗取钻石的原石，满口说着奇怪话语的他竟然要马以斯将身上的宝石交给他，当然二话不说就要教训他吧。

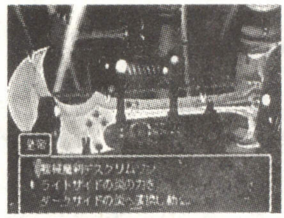


赶走了那名怪胎后，马以斯便继续行程，留意在矿坑内藏有不少矿坑车路轨，有部分地点需要经路轨才可移动到那里去的。当从右边大楼路轨不断向前行时，马以斯突然被小石绊倒，同一时间洞内发生震荡令苏迪娜等女孩掉下，于是立即跑过去看看她们受伤与否，这时可自由选择先慰问谁人，但最后被问的那位必定会表示强烈不满（唉，女孩子的嫉妒心真是的……）。到达了目的地圣火台后，马以斯高举师匠遗留给他的铁槌将炎之精灵兽フレニアル的力量吸收过来，现在只剩下一个圣火台还未找到，临离去前维娜告诉他玛莉安好像已把山之列车修理完毕（慢着，维娜怎样会知道的？她一直都在队中作战的呀……），果然在车站玛莉安说，她已把列车与兰古特修理妥当，于是便乘列车到ウェイナポイント以登上停泊在海滩的兰古特往下一个目的地去。

妮露沙登场！
米斯杜亚的古代图书馆



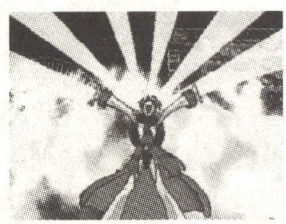
在重登兰古特之前，可先分别到波尔舒比、格多及山手列车去和镜花、美露和玛莉安会面，这样才能够和她们约会以提升好感度进行锻冶工作；而在和美露谈话，当被问到记不记得她时，记着要选择“你是我曾经遇上的美丽女孩”(替よくちょっかいをだしていた)。一进入兰古特，马以斯便遇到维娜的父亲古勒布，他对玛莉安的修理技术感到非常惊讶，随后问马以斯知不知道关于米斯加杜亚“ミスカトニア”的事，原来在西面大陆的米斯加杜亚好像是藏有古代遗迹的，难道就是最后一个圣火台的所在地点？这时豪爽的古勒布答应把兰古特交给马以斯自由使用，那么海上之旅就随即开始了。有关兰古特操作法的要点，当把它移到海滩队伍就可登陆上岸，而在海里航行时按○就会切换成马以斯在船内移动的画面，这时若叫出目录选ワイルドマップ就会变回操纵兰古特。



当驶进西面大陆的范围时，就会发生古勒布将怪胎宾迪加抛向海喂鲨鱼的特别事件，而在被浓雾笼罩住的土地上终于发现村镇与供船只停泊的沙滩。另一方面，怀有无穷恶意的皇帝正对着他那把机械魔剑“死亡深红”充满邪念，由于已取得光明的炎之力量来转换成暗黑的炎之力量，这对迈向其目标跨进了好一大步……登陆后稍向东行就会到达布鲁多镇“フルット”，甫进入马以斯突然听到一阵悲鸣声，估计是一名貌美如花的美少女吧，于是连忙对创志说要过去看看，而那边呢曾在第二章出过场的妮露沙正被一只幽灵强行抢走其极宝贵的衣箱，即使如何哀求，仍只能目送该幽灵的离去。接着马以斯找到惊叫的妮露沙，双方表明过现时状况后，她说当这村镇钟楼的时针指向13之时，就会出现很多专门偷取人家物品的幽灵，结果在苏迪娜的意见下，众人决定帮她一把找回该衣箱，后来妮露沙补充听闻这些幽灵的首领是一名有如鬼魅般恐怖的女子……



朝向镇较北的地方行过去，马以斯突然听到13下钟声，这时镇内的幽灵蜂拥而出四处惹事，而在东面有青年告知这些幽灵均是来自镇北方精灵森林内的索索特“ゾゾット”它们受到一名叫蜜糖的女子差遣干这种勾当的。既然已知道幽灵们所居住的地点，为了替妮露沙找回衣箱，于是到村北面的精灵之森，各位需要注意森林内有一些无限循环通道，但若细心来移动则应能顺利到达索索特。



在索索特基本上是完全看不到有人影的，幽灵村镇确是所言非虚，而和幽灵交谈时有部份是会向队伍攻击的。这儿其实并没有任何可取的地方，唯一有用的就是设置在广场的4间赌场，马以斯可在赌场耍乐一番，不过会再次遇到那名宾迪加（他不是已被投进海里去吗？）这次他不是要向队伍拿宝石而是勒索金钱，马以斯当然不会理会他。将一举击倒后，他气愤地猛力敲打身旁的角子老虎机，这

时机身发生错误掉出了大量金币，就在他满心欠喜之际“巡场”幽灵强行把他带走……



离开赌场储存过后，便要向西北面的蜜糖之馆前进，在崩塌不堪的馆内先从楼梯行上2楼，然后经石棺移到中一端再向上行到4楼，只要和舞台上的幽灵们交谈并答应听取它们的歌声，就可令舞台下方的入口打开。在心形大厅内，马以斯终于知道对方头目的身分，原就是曾经操纵着幽灵的奇怪女孩利卓桃，她对差遣幽灵干盗窃勾当并不感到有歉意，这时妮露沙冲上前嚷着要利卓桃将衣箱交还给她，但却被她启动机关掉进下一层去，只是不知是否“塞翁失马，焉知非福”，妮露沙幸运地找回了其衣箱。就在利卓桃得意洋洋之时，地板地关突然自动打开，原来是身穿盛装犹如另一个人的妮露沙出现在众人面前，场面顿时演变成利卓桃与妮露沙二人的吵嘴事件，对于她俩在服饰、发型和化装等的争骂，马以斯给予评价，但若说得差劲的话便会马上受到重击(做男人真辛苦……)。后来二人口角，继而动武，将利卓桃甩开后，妮露沙突然变回原状，她向感到震惊的众人解释她会回寄生在服装上的精灵而变成另一个人，可是期间做了什么，她是完全不知道的，为了报答帮她取回衣箱，她答应带马以斯前往米斯加杜亚去。这时恢复知觉的利卓桃非常愤怒，誓要打倒眼前女孩来发泄心头之恨。结果立刻进入战斗，换人时要注意妮露沙是必需留在战斗队伍中的，所以记着要把她放到后排去。



打败利卓桃后大伙儿便可离开索索特，依照村人的情报来移动，不一会就能到达米斯加杜亚，而另一方面皇帝那边亦蠢蠢欲动，为了达成自己宿愿，因而极需得到马以斯手中的光明圣光之炎，于是命令暗黑锻冶师设法去引他们到其大本营来……离开了精灵森林，马以斯只要向北行就可到达位于高地上的米斯加杜亚，导游妮露沙告知那座巨大建筑的就是传闻中藏有不少珍贵典籍的古代图画馆，但当一直向前行，便发现古代图画馆入口是有隐藏入口似的，结果在东北方的尽头找到一扇门。进入后首先要通过由移动砖块所组成的迷阵，接着从右边楼梯行到下一层，利用黄色地板来改变前方巨砖的位置以露出通道，再返回上层经左主楼梯行到对面去。跟着进入墙上写有“内疚者会被带回”的地区，利用橙色地板来作移动，但如果贪心打开途中的宝箱则会被强行送回到起点。



认识扎比路的人
明了“原初之炎”之秘密



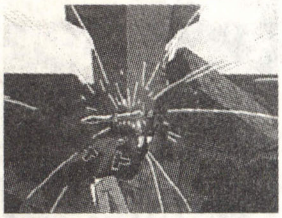
几经波折，马以斯终于走进图画馆内，打开镶满了宝石的大门后，头上突然传来人声，一名蓝发女子顿时从天而降，马以斯被其几近完美的样貌所吸引(武查依旧即时石化起来……)，对于擅自进入图画馆苏迪娜，马上向这名女子美达莉雅“メータリア”道歉。接着马以斯表示自己是精灵锻冶师扎比路的最后一位弟子，到这里来是为了找寻圣火台，而从言谈间美达莉雅好像是认识师匠似的，马以斯于是便问她为何会这样。原来美达莉雅是当年曾与札比路一起修行的珠宝锻冶师，为了不想被帝国(黑色军团)利用而大作。

由神话时代起神把燃点在天空的火炎“原初之炎”平均分给两个大地的人民，这两批人分别被称为光明族人与暗黑族人，而现在残留在各地被封印了的圣火台便是由当年获得“原初之炎”，光明族人之后裔所兴建的。另一方面，为了争夺“原初之炎”暗黑族人不惜自相残杀，结果最后剩余下来的的暗黑族人就只有现在帝国——机械帝国迪亚诺巴的皇帝，皇帝为了获得永久的生命，因而将自己身体改造成机械。至于到底为何急于取得光明族人的原初之炎，或许皇帝想利用光明世界的5个火炎来统治世界吧！与此同时，空中移动要塞死亡深红终于出动了，它好像一柄神兵似的浮现在云层上，并毫不怜悯地一刀刺进空中交易都市沙兰的体内……执行此任务的是五武王之一的比亚路“ベアール”，这时其上司沙夫特通告它皇帝目前的破坏并未感到满足，叫它马上全速向米斯加杜亚进发。

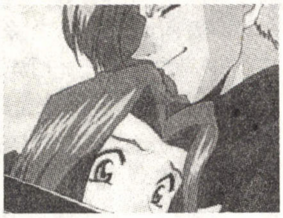


说回身处图画馆的各人，美达莉雅他们到上层的房间先行休息，在移动途中要览阅架上的藏书，以获取像圣火台和锻冶师等的资料。在上层众人决定男女分房休息，武查又会问马以斯记不记得他曾说过多少次“嗳，睡觉吧！”这句话，只要答“3次”就可得到小奖品ハイマーンド。经过一轮呼呼大睡，马以斯发现武查失去踪影，创志告之武查好像跑了出去，呼吸新鲜空气去了，接着他表示皇帝，既然拥有黑色军团那么强大的兵力，看来他要取得全部圣火之炎是别有用心的，马以斯在离开房间行到女孩子那边房时，忽然听到房内传来阵阵的窃窃细语，偷听下，原来是卡玲等人正谈论着男孩子的事，正当苏迪娜要说出自己对马以斯的感觉之际，房门不知为何自动打开了，尴尬的马以

斯唯有马上跑掉。随后沿着楼梯行到天台，发现武查正试图向维娜告白，可是基于自己的害羞感而无法成事，真是的……最后马以斯返回房间继续睡觉休息。

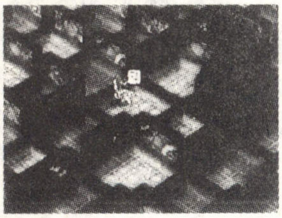


到了第二朝，醒来的马以斯便返回美达莉雅那儿和她会合，临出发前她将可自由在版图内各地点移动的传送术传给马以斯。接着跟随她进入封印之门，跳进地下祭坛后马以斯对着圣火之台高举铁槌，将光之精灵兽ゴルダ的力量吸收过来，这时皇帝的身影出现并要美达莉雅帮助他，就在她拒绝后皇帝想强行取走圣火之炎，结果出手阻挠的美达莉雅被他重击倒地。当皇帝消失掉后，美达莉雅连忙叫马以斯立即吸收圣火之炎，就在这时整座图书馆突然产生大震荡，看来是有巨物撞向阳台，于是她叫马以斯别理会自己的伤势尽快跑去看看，同时切勿让皇帝获得全部圣火之炎的力量。当马以斯一行人跑到天台，发现死亡深红正来势汹汹奔向古代图书馆天台，虽然马以斯使劲地截停了它，但却不留神被暗黑锻冶师挟持了苏迪娜，眼巴巴看着她被捉走，愤怒的马以斯利用光之精灵兽的力量轰向死亡深红，结果从所造成的缺口走入死亡深红内部。

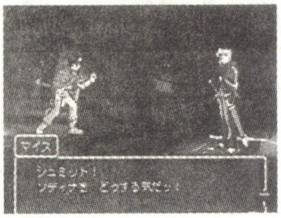


死亡深红由长长的通道所构成，途中可拿取不少宝箱，而只要一直向前行就可到达操作室那边，乘搭升降机后便找到这里的操纵者比亚路，由于被它出言侮辱武查随即还击说绝不容许被机械收拾，战斗立即展开。把对手解决掉后，众人发现操作台上有一个细小的圣火之台，马以斯于是将风之精灵兽ラオウ的力量吸收过来，接着需要尽快找办法拯救被捉走的苏迪娜，虽然估计她应该被带到迪亚诺巴，但到底怎样才有通往哪儿呢？最后在卡玲的机智下想出利用死亡深红来直接前往迪亚诺巴。

悲伤的暗黑族人！
暗黑锻冶师最后的死门！



马以斯等人在自动导航系统的协助下，以直捣黄龙之势冲向迪亚诺巴，虽然降落时被无数的炮火击中，仍能顺利登陆，并从船身在城墙上所造成的大洞潜入城内。首先要经过由很多楼梯组成的房间，以升降机到达上层后便发现有不少人被关在囚室内，需要在打倒守卫后，再关掉其身后的装置来令铁闸打开，随后乘坐左边的升降机通往由许多交错不堪之通道与升降机构成的区域，记着这里藏有不少宝箱的，再向前不一会就能进入设有储存点的大数范围。从大楼可行到刚才互相交错区域的上层部分，继而进入整片红色的特殊构造迷宫，注意当移动至特定地点时玩者是会被强行制作轴转动的，因此视点往往会改变了 90 度或 180 度，需要按 L1 与 R1 来作调节，幸好这里并没有任何宝箱。

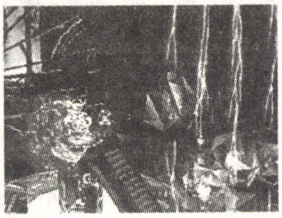


离开红色迷宫后，便会再次发现储存点，稍向前行马以斯终于找到被捉走了的苏迪娜，与此同时暗黑锻师及其部下谢拉出现，马以斯要他尽快释放人质，只是暗黑锻冶师却道苏迪娜体内藏有他铸剑所需要用的精灵力量（为什么？难道苏迪娜是…），跟着马以斯质问为什么要帮助邪恶的皇帝，暗黑锻冶师冷冷地说相比起已死掉的师匠，只有神明秀般的的暗黑族皇帝才懂欣赏自己过人的能力，这时苏迪娜问他有否记得师匠说过，只要有心，即使谁也能成为光明一族精灵锻冶师，不过暗黑锻冶师反驳说在薄明之镜里看清自己——黑暗！纵使如何努力地去铸制强力武器却得到如此下场。为了证明自己所走的路是正确的 暗黑锻冶师强行要与马以斯进行战斗，和上次一样谢拉会在其后面帮手，当心她那些异常状态攻击，只要打败暗黑锻差冶师战斗就会马上结束。



败阵后舒密德垂死地倒在地上，终于承认马以斯的力量已超越他了，并对自己错误的否认人与人之间的爱而感到内疚，后来更对苏迪娜说其使命是要付出生命以及亲手毁掉向自己付上错爱的谢拉…接着他告诫马以斯，别看轻皇帝，他拥有由他以光明圣火之炎所铸制的剑。说毕便消失掉。就在二人伤心欲绝之际，皇帝突然出现，说自己现在位于迪亚诺巴的最深处，若想报仇雪恨可马上去找它（慢着，为什么和那么“顺利”的。难道…），马以斯等人于是立即离开房间从现已启动的升降机往下层去。在眼前的是一个由红、绿、黄色射灯组成的区域，绿色与红色射灯分别是通往另一地点及起点用的传送点，至于黄色射灯则是用来进入下层地带，取得全部宝箱后便可经由下层右上方的升降机离去。

一直落到最底层的出口会发现储存点，接着进入大门和整个事件的幕后黑手皇帝会面，它仿佛在等待着众人似的，原来皇帝一直待在这里是为了引马以斯到来，以吸收他所得到的精灵力量，承即召来雷电将队伍扯至半空中，强行





抽取马以斯所得到的圣火之炎力量。成功达到目标的皇帝说着"返回月球"后便逃掉，这时整座迪诺巴城突然摇晃起来，沙夫特为了让主人顺利离开，于是加以阻挠攻击队伍，强劲的马以斯两三下子便解决了碍事的家伙，不过最后只能眼看着皇帝乘坐火箭往月球去。

追捕逃跑掉的皇帝！与师匠影子的对决

在迪亚诺巴城入口，各人均对到底怎样才能前往月球感到相当困惑，后来因创志的一句话令马以斯茅塞顿开，就是可到米斯杜亚的古代图画馆去翻查古籍，或者达莉雅会略知一二呢？于是便利用传关指令立刻返回米斯加杜亚。在古代图画馆，现在可从画柜调查到新资料，接着走到天台会发现美达莉雅在此，她说现在月亮已不再闪闪生辉，



但如果它再度发亮起来 时即是这个世界的末日降临，唯一可以做的是跟随到图画馆北面的星之高原去，当然马以斯想也不用想便答应了。

传送到星之高原后，美达莉雅把事情的始末一五一十道出，她说已取得"原初之炎"力量的皇帝已变得有如神一般的强，原来当年已知道皇帝的她与扎比路毅然将"光明世界原初之炎"分成5份，隐藏在各圣火台里默默地守护着，而由于皇帝只是人类，故此亦会想过生命走到尽头的一天。可是，扎比路却在临终前刻意将圣火台解放与及5个圣火之炎的所在地道（记不记得光之洞窟内的圣火台?），这样令美达莉雅感到异常震惊，但她现在已知道扎比路如此地做的真正目的，如果皇帝稳坐整片大陆的支配权，即等于掌握了百姓们的生杀大权，扎比路于是便引导



皇帝迈向成为神的道路，令他忙于寻找圣火之炎并将自己的内体变成拥有无尽生命的机械。早已预计到这结果的扎比路于是将计就计，在挑起和皇帝战斗的同时，引导马以斯等人踏上这条由他预设的道路，因为即使继续隐藏着"光明世界原初之炎"获得永久生命的皇帝终有一天都会发现它的，那时剩余下来的人便唯有接受世界灭亡，故此札比路便将所有的希望都放在马以斯身上，与其逃避倒不如直接了当和皇帝硬碰一场。

接着美达莉雅叫他朝山顶的第6个圣火台进发，经过蜿蜒曲折的山路后，终于到达散发着青蓝色火炎的山顶地带，这时在右边发现长相与扎比路一模一样，但却泛着蓝光的身影，苏迪娜于是走过去问他是否其兄长，他表示自己是为了交第6个圣火台传授给真正的继承者，因而在此日夜守护着光明世界看守者，这个第6个圣火台是扎比路遗留下来唯一用以对付皇帝的最后杀着。但要证实马以斯等人拥有足够的实力，光明世界看守者于是向他们展开攻击，只要打败他就能获得接受这个圣火台的资格，随后他向苏迪娜说出"女孩…我现已醒觉过来了，那么便将要轮到你的了……"这些奇怪的话来，最后当叮嘱过马以斯和苏迪娜要互相信任后便借精灵兽的力量将众人送到了月球那边去。

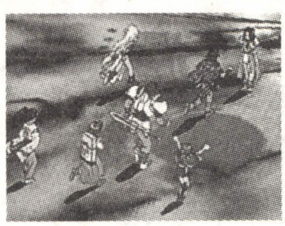
原初之炎消失？皇帝的结局



一瞬间过后，马以斯等人便踏在月球的土地上，为了尽快前往皇帝的所在地暗黑地界圣火台于是立刻出发，向前行一会可发现插满巨剑的道路，若和寄宿在巨剑内的灵魂谈话可听取一些有关暗黑民族的以往事迹，例如以前曾经有一群暗黑锻冶师得悉皇帝的的阴谋，继而团结起来进行对抗，结果事败惨遭处刑，仅余一个能够带同幼子逃到光明世界去（相信是舒密德的祖先吧）。维持向前行，不需多久便到达暗黑圣火台。各人均感受到皇帝所散发出来的威压感，只要准备就绪，便可前往皇帝那儿去，双方一接触，二话不说便战斗起来，只要不断使用补助魔法来增强前锋能力，便能轻易获胜。随后皇帝马上变身为第二形态，，这时它会先保持沉默好一会，接着战斗暂停，皇帝喷出紫光，令马以斯手中的剑碎掉，然后发动能量炮攻击光明世界造成大破坏，悲痛不已的苏迪娜喝着要皇帝马上停手，结果反被皇帝轰以重击，殊不知她竟然像光明看守者那样全身散发蓝光，。从宿命中醒觉过来的苏迪娜说，她已知道舒密德告诉她有关付出生命的事，保卫人类，精灵以至所有东西是她的职责，因此她便回复真身以精兽的形态与马以斯的剑融成一体，继续第二轮战斗。



这时的皇帝实力已较先前的为高，而且需要留意的是它懂得令队伍无法动弹兼不断扣掉HP的必杀技，故此要使用魔法或道具来作确实的回复，接着皇帝会变成更强的第三形态，只要善用补助魔法以及召唤精灵兽（或使用必杀技）就能胜出。



チョコボの不思議・議なダンジョン2

陆行鸟的不思议迷宫 2

—— 攻略指引

机种:PS　厂商:SQUARE
类型:迷宫 RPG　发售日:1998 年 12 月 23 日
媒体:CD－ROM×2
记忆区:1

善用斜方移动

本作斜方移动占着游戏中极重要的位置，首先最大的优点，就是减少移动量，同一个目的地如果以普通的方式移动，需要走四格，但是如果以斜方移动，只需两格便可，这样便可大大减少移动量，借此减少精神的消耗。另外，如果陆行鸟前后左右四方均有着敌人包围，玩者可利用斜方移动，以避开敌人们的围攻，大家可想而知这移动的重要性吧!

留意精神的消耗

曾经玩过上一集的玩者都应该知道，在迷宫中冒险的陆行鸟是有精神(元气)值设定的(这数值会显示于画面的右上方)，无论玩者移动、攻击与及使用道具，精神值亦会不断下降，而当这个精神下降至零时，体力便会开始不断的减少，甚至死去，所以玩者在冒险中应该减少无谓的移动，另外还要多带些能够回复精神值的道具，以减少精神的消耗。

陆行鸟的回合制

其实《不思议迷宫 2》是一款采用回合制的游戏，陆行鸟与及敌人均会交替的行动，如果陆行鸟行动(包括移动、攻击与及使用道具)，敌人亦会跟着行动，相对地，陆行鸟如果不作任何行动，敌人亦会不作任何的行动，所以玩者在遇到敌人时，应尽量减少无谓的行动，以免增加敌人攻击的机会。

开启封印的宝箱

其实在游戏中的魔法除了可以攻击敌人，以及启动一些装置外，其实更可用来开启宝箱，在冒险中大家会遇到一种红色的宝箱，当玩者对这些宝箱使用魔法后，它便会出现提示，接着玩者只要使用宝箱所示的魔法，便能把宝箱开启。

敌人等级的提升

在战斗的时候，有部分的怪兽会向它的同伴作出攻击，如果受袭的一方被击倒。怪兽的等级便会提升，而外貌亦有所变化，它们的能力会比一般的怪兽强上很多，一不留神便会被它们击倒，至于对付这些敌人的最佳方法，就是将道具卡“ツヤ消しカード”抛向它们，令其等级下降并回复本来的面貌，但是如果没有上述的道具，还是尽快逃走方为上策!

迷宫商店

在上一集当玩者当达一定的层数，售卖道具给陆行鸟的商店便会出现，但是今集则有点不同，商店是会直接开设于迷宫之内，玩者在到达商店后，要先将所需的道具拾起，然后在离开时交出金钱，但是如果玩者在拾取道具后，没有交出金钱便离开，便会被管理员视作偷窃，它会召唤出大量的死神向陆行鸟作出攻击，如果被它们包围，可说是必死无疑。

如果大家遇上上述的情况，唯一可做的，就是立即逃到下一层的入口，这样死神们便会放弃攻击玩者，大家听到这里，是不是有兴趣试试将道具偷走呢？其实有一个方法既可偷走道具，亦不会受到死神攻击的，首先大家要准备一些能够掘开墙壁的道具和武器(例如“爆发药”或“ホリーのツメ”)，然后走进道具店，掘出一条能够直接到达出口的道路，这样在偷去道具时，玩者便能直接走到出口，免被死神们包围。

怪兽精华

当大家使用药物后，便会出现下一个空瓶，大家千万不要以为空瓶的用途和上集一样，只来抛向敌人与及注回药水，其实在今集空瓶有一个更重要的用途，就是用来得到エキス，方法是先将空瓶装备于身上，然后投向快要死去的敌人，如果空瓶在击中敌人亦同时把敌人击倒，这样空瓶便能将敌人的能力吸收，变成精华(エキス)。这些精华除了可让陆行鸟本身饮用外，更能应用于装备合成之中，合成出来的道具将会附上精华的效果(至于精华所带来的效果请参考上一期的五十四页)，所以大家在冒险取得空瓶时，千万不要将它们随便扔掉。

难了解之书?

除了一系列带有属性的魔法之书外，在冒险中大家更会取得一种名为“难了解之书”(难しい本)的魔法书，这种难解之书共分三种难度，在最初大家只能随机使用这些魔

法书的效果，但当大家取得相应的不思议羽毛时，便能发挥难了解之书指定的魔法。

迷宫中地形对陆行鸟所产生影响的示意图及说明

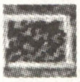

等级提升：当踏上后陆行鸟的等级便会提升一级，接着便会自动消失。


回转地型：这地型会令角色不断旋转，然后令装备于身上的道具四散于地上。

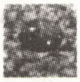

地雷：这地雷会令四周九格的人受到伤害，而在爆发后地型会有所变化。


变化地型：当踏上后陆行鸟便会变成怪兽，而在变化时陆行鸟能够使用多种怪兽的能力。

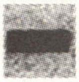

下坠地型：当陆行鸟踏上后便会掉落下一层，如果迷宫是向上走，便会返回以前的一层。


有毒地型：这地型会令陆行鸟中毒，要使用解毒剂才能回复。


损伤地型：这地型会在陆行鸟踏上后伸出尖刺，令陆行鸟受到伤害，是种不会消失的地型。


传送地型：这地型会把陆行鸟传送至特定的地方，如果利用得当便能减少移动时间。

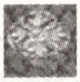

泥浆地型：这地型会吸着陆行鸟的脚不放，需要玩者不断地移动，才能离开这地型。


弹跳地型：这地型会将陆行鸟弹向前方，如果它配合其他地型出现将会十分危险。


遗忘地型：这地型会令曾经出现的地图完全消失。

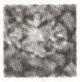

睡眠地型：这地型会令陆行鸟进入睡眠，需要一定时间才会苏醒。


损伤地型：这地型会在陆行鸟踏上后伸出尖刺，令陆行鸟受到伤害，是种不会消失的地型。


魔法阵（红）：当陆行鸟踏上这地型后，魔法的威力便会提升，但在离开魔法阵后便会回复本来的魔法力。


状态异常地型：这地型会令陆行鸟进入不同的状态，至于状态的种类则会随机而定。


魔法阵（黄）：当陆行鸟踏上这地型后，会有一段时间不能使用魔法。


魔法阵（蓝）：当陆行鸟踏上这地型后，角色的回复力便会提升。


粘液：这地型的效果和缓慢魔法一样，都是令陆行鸟进入缓慢状态。

更多了的不思议之迷宫的原理

收集稀有物品是不思议之迷宫的乐趣，思考到手物品的用法，或是避免被怪兽和陷阱攻击身亡并进行冒险也是一种乐趣，而在这其中还有许多行动的原理。

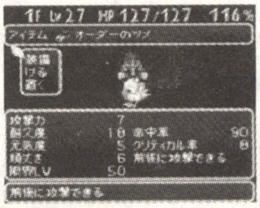
○×键同时按便可以踏步



是基本行动之一却被人遗忘了，想回复时尽管不要来回走，在消耗陆行鸟タ一ン时押住○×键，这样陆行鸟会在原地踏步，并让游戏中时间行进，回复力上升，在蓝魔方阵上利用也很有效。

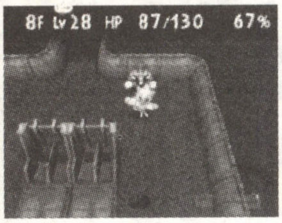
负效果的ツメ・クラ和咒

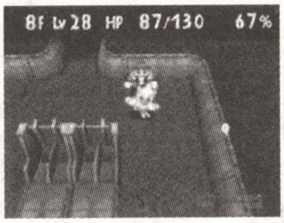
要解开ツメ・クラ和项链上的咒语、装备该物品并饮一剂デスペル的药是一法。LEVEL为マイナス，此外的能力与级别0的东西没差别，也可留下用于合成材料。



物品的射程有多远？

扔出物品时，石和药以及ツメ・クラ射程都为5格。クラッシュストーン在4格处落下可引发周围1格内的爆炸，魔法只可达到3格远。





不能迂回的地雷这样破坏



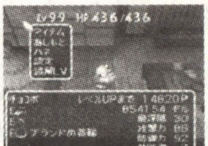
发现地雷而直线路又没有可逃的地方，这时不要拼了命踏上去，在有一定距离的直线上扔出物品试试，感到从上面经过的物品，地雷就会爆炸，但物品也消失了。



攻击力、防御力变动的ツメ・クラ

依据装备状态，性能改变的装备有两种，咒的ツメ・クラ，装备被咒但攻击力、防御力为1.5倍。ブランド系列"ツメ・クラ、项链）如装备上同类的ツメ・クラ，每个ツメ・クラ的攻击、防御力上升1.5倍，连项链也装上的话，可强化达2.25倍。

ゴランド系列



ブランド项链的效果只强化同系列的ツメ・クラ，要有了别的方便项链还真不好取舍呢！

スペル咒的ツメ・クラ

スペル的药和咒的项链很重要，但被咒的装备不能解开，必须十分注意耐久度。



最强武器"衰弱的ツメ"

不仅是级别合成，连能力值也能合成，如果要作出最强的ツメ・クラ要注意不受合成影响的攻击力和限界级别，这样说来与限界级别无关的衰弱的ツメ・クラ的－99是最强的了！？

当陆行鸟陷入危机时该怎么办呢?推荐脱出法

当然在迷宫中可以将陆行鸟的 LV 不断提升以增加能力，但是在深而广的迷宫中却存在着陆行鸟本身能力所不能左右的特殊地带，这些地区会令陆行鸟在冒险中不断出现危机!

特殊状态发生条件一览

状态名	药	カード	床	效果
ヘイスト	○		○	陆行鸟行动变快。
透明	○		○	使陆行鸟暂时消失而不受敌人攻击。
カエル		○	○	变成青蛙,攻击力、防御力大幅度减弱。
毒	○		○	中毒,每回合受到伤害。
ミニマム		○	○	使陆行鸟体型变小,攻击力防御力减弱。
コンフュ		○	○	混乱状态,陆行鸟操纵方向混乱。
スロウ	○		○	陆行鸟行动减慢。
サイレス		○	○	暂时不能使用魔法。
スリプル		○	○	睡眠状态,操作不可。
变化	○		○	变成怪兽,用 L1 键发动特技。




ヘイスト・透明

状况

ヘイスト可令陆行鸟行动变快，而透明可令敌人不明攻击,它们是良性效果。

对处法

对于战斗绝对有利，在效果消失前要尽量利用，对 BOSS 战更加有效。



カエル

状况

攻击力与防御力变得极低,可用道具解除。但是在此状态下不能使用魔法。

对处法

除可用道具解除状态外，便是躲在同伴的后边慢慢恢复,还要躲避敌人的攻击。



毒

状况

中毒后每行一步都会减少 HP,是绝对要马上解除的状态，不然会相当麻烦。

对处法

用解毒药及万能药恢复，或者利用阶梯到下一层使此状态消除。



ミニマム

状况

会使陆行鸟变小，虽然回避上升但攻击及防御力会减小,接近战不利。

对处法

与变青蛙的状态不一样，可以使用魔法，还可利用自己的回避来躲避敌人直到回复。







コンフュ

状况

在此状态下玩者不能对陆行鸟进行正常的操作，通常会陷入危机。

对处法

此时可用魔法来攻击敌人，或者用○・×来原地踏步，使被害程度减小。



スロウ

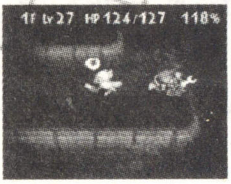
状况

陆行鸟的行动会比原来慢两倍，而在此情报下敌人的攻击会显得更快。此时逃跑是不明智的选择,要以逸待劳。

对处法

在道具方面只有万能药解除此状态，也可利用同伴攻击的时候来进行回复，再有就是利用地形与敌人进行接近战。

在此状态下玩者有很多方法来迎击敌人，但是千万不要一味地逃跑，由于此时敌人的行动会显得比平常高出两倍以上，因此将附近的敌人立刻消灭是上策。





サイレス

状况

在此状态下不能使用魔法，如果攻击力高的话是不用担心的。

对处法

如出现强敌则是很危险的，最好在敌人较少的区域内进行回复。



スリプル

状况

陆行鸟是会因睡觉而不受控制，但是回复的时间通常是很短的。

对处法

由于在此危机下只能依赖同伴，因此要对此种状态作出事先的对策。

怪兽变化

与其它特殊状态不一样，此时陆行鸟会随机变化成怪兽的形态，由于变成怪兽后的能力不同会影响到攻击的效果，因此还是最好解除吧!



迷宫中其它的危险场合……

除了特殊状态外还会受到因拉机关不慎而发生的其它危险。

炸弹投下

当拉机关后出现炸弹的情况下应立即将其踢开，以免受到炸弹爆炸后的伤害。



怪兽大量出现

在陆行鸟周围会出现很多的怪兽，由于接近战十分不利，因此要立即使用大面积杀伤魔法。

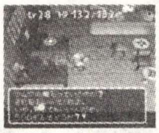


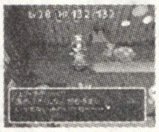
从 SAVE POINT 到结果实的树、解开入り江の村不思议的结构

让ゴブオの之恋结出果实，带回到ベンさん的家里，帮助黑魔道士研究……不仅是迷宫，在入り江の村也有各种各样的事件和谜。这回介绍入り江の村的机关和事件的出现条件。买卖物品，在仓库存物品，在いのちの木拿到果实或タネ，村子也是支持ツメ・クラ在谜宫冒险的基地，帮助村里人也一定会受到村里人的帮助。

①烦恼者来访、シエフ・ラ・トンベリ的定食屋和酒吧

最初就有的**モルボル**，用**サンダー**魔法的话回到**ラムウ**的形象。以后在店中会出现**ゴブオ**、**ゴブ子**。





事件结束后，会有地下出现的**ラミ**的酒吧等许多事件。



ラミ的カクテルバー

ゴブオ事件结束地下出现**カクテルバー**，在这里用**ジュークボックス**听曲子，会得知**エキス**的效果。



被打倒的话在村子外……

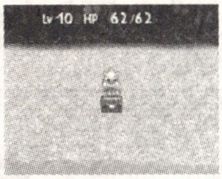
陆行鸟一旦在迷宫内死亡，这种情况下便可从モーグリ处得到海岸边有新道具的情报。

モーグリ会给你物品

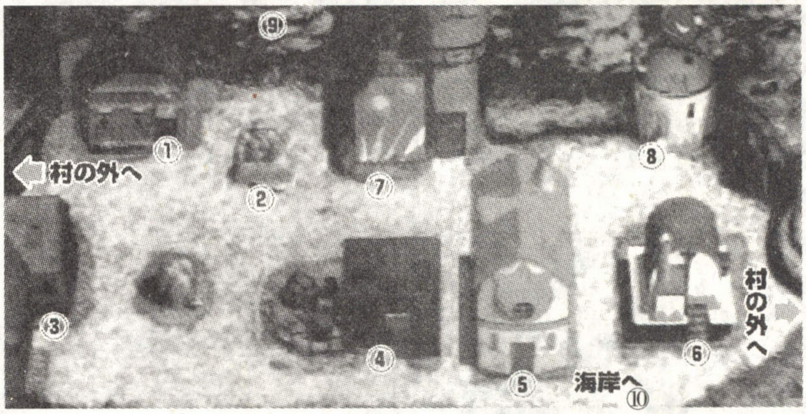


如果在迷宫内不慎而失败的话，你可以回到**モーグリ**的家中询问有关海边宝物的事情。

在海边出现的宝箱



无论你在何时何地一旦 GAME OVER 便可自动回到海边，在海边的宝箱内得到不同的物品。



①定食屋
②石像
③道具屋
④仓库屋
⑤ボム亲子の家
⑥白魔道士の家
⑦黑魔道士研究所
⑧ベヒーモスの家
⑨いのちの木

③デブ陆行鸟的道具店主

デブ陆行鸟正在开道具店，他有打开村门的钥匙，去シドタワー时打开门得到，店是村子中唯一买卖物品的场所，是处置不用道具的重要地方。另外在探险前尽量买ポーション、识别卡、ナッツ、テレボのしおり。这样在迷宫中拾到新物品，也不会有不知道用途的道具了。

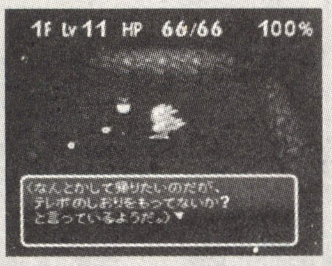
④ガメドン的仓库主和ドル君

不和蔼的ガメドン是仓库主和锻冶店主，最初可用 1000 ギル来买 10 分额的仓库，帮助ドル君后仓库量会增至 20，在锻冶店可恢复 10 个ツメ・クラ的耐久度，从迷宫中每回一次都可以，价格为 1500～2000 ギル。



在ショートカットコース找到ドル君

过了シドタワー的 6F 后回到村里，在デブ陆行鸟的店深处出现的ショートカットコース。在ガメドン的店中谈话会进入这里，出现ドル君，给他テレボのしおり来帮他。

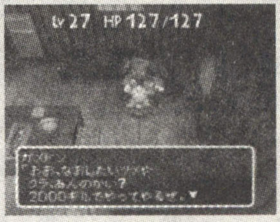


▲在迷宫中将ドル君救出的话便可令他返回到村中。

ドル君报恩!？

10 个	1000 ギル
20 个	ギル君救出
40 个	3000 ギル
50 个	5000 ギル
60 个	6000 ギル
70 个	7000 ギル
80 个	8000 ギル
90 个	9000 ギル
100 个	10000 ギル

在ショートカットコース给ドル君帮助后，ドル君会增加你的仓库储量，但是却需要交给ドル一定的费用。



◀与ドル君对话便可得知他所要的道具数目，增加储备的费用如左图。

⑨ゴーレム守护的いのちの木

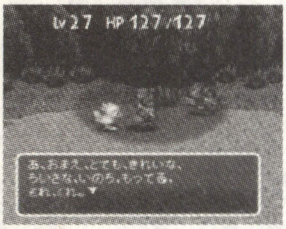
ゴットン、ゴーシュ重点保护的“いのちの木”，这棵没精神的树，把宿存有被毁武器生命的“不思议なハネ”给它，就会变精神了。

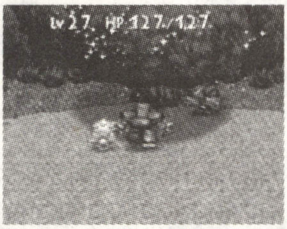
交出ハネ得到果实

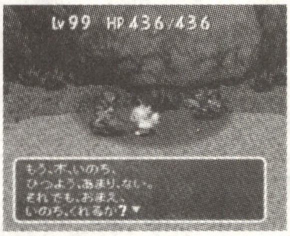
得到不思议なハネ而变好了的いのちの木，可结出各种果实或种子，与ゴーシュ交谈就可得到。

大树的变化

只要将ハネ放在此处，经过一段时间后大树上便会结出果实，不过要想得到收获是要经过相当一段时间等待的。

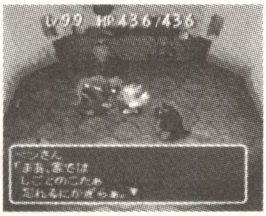






⑧ベンさん的家

ベンさん的孩子ベビモ一直待着在家中，ベンさん挖出タイタン的话，ベンさん和夫人バーバラ就会回家回到原来美满的3人之家。



②古板的雕刻象ベンさん

在石像前有个一直工作的ベンざん，去了一次シドタワー后听了ベヒモ的话再去他的地方，会被要求提些建议，应回答“土のにおい”。





◀在石像附近会出现有关召唤兽**タイタン**的故事情节。

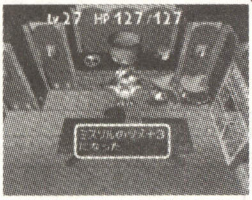
⑦黑魔道士研究所

看起来都一样的黑魔道士们日夜工作的研究所，帮个忙就能得到冒险中有用的东西，这里可得到4枚ハネ。

ファイアボール **ブリザドストーム** **サンダークロス**	与所长谈话得到其中一枚，出于**レア**度应选**ブリザト**，实用则选**ファイア**。
エアロオール **クエイクオール**	得到上面的**ハネ**后与**ビッグス**交谈，还可得其中一枚。
スロウ **スリプリ** **コンフュ**	得到**ハネ**从迷宫回来与所长交谈就可得到，小难**しい**系的魔法。
グラビデ **プチメテオ** **ムレア** **バイオ**	得到以上**ハネ**从冒险中回来就可得到，是用难**しい**本可使用的强力攻击魔法，要珍惜。

ビッグス的炉子

虽一直研究炉子，但好像总也点不着火，给他**サンダー**的书后可用**300 ギル**让他使用炉子，在迷宫内就不用消耗魔法书了。



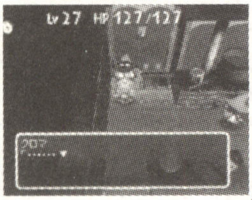


ジエシ一的药

想要调合些奇特的药，但因**エキス**不足而完不成，随便给他一个**エキス**，接下来可用**100 ギル**得到**デスペル**的药喝，不可拿出去。

要注意的台阶……

这是个黑魔道士禁止人通过的台阶，**シドタワ**一以后可以使用，现在可以不理它，这个地下有大秘密……!?



⑤ボム大婶的家

モーグリ所在的是养了3个孩子的ボム大婶家，接近モーグリ借住房子的床可以存储，要养成勤存记录的习惯，2层还有两间屋子，是谁住的呢?



▲如经常来**ボム**家的话，说不定会有新的发现。

⑥白魔道士家

是迷宫下的家被毁后回到村里的白魔道士女子的家，反复来回迷宫的话，她会给你看她做的人偶，家中的床也可存储。



▲竟然有白魔道士做的人偶，真是想不到呀!

入リシエの村グルメ地图

你去过村人们的家了吗? 看过家中桌子上了吗? 大家在吃好东西呀，我也要，但你最喜欢哪种呢? 我喜欢ボム大婶家的，真是一流的手艺。



▲经常来到**ボム**的家里，会品尝到不同风味的小吃。

モルホル的ちつまみ



正冒热气呢，这么吃没关系吗?

ガメドン风格的膳食



饭浇上汁，还有烧鱼和豆，早饭就这了。

デブ陆行鸟的特大ココア



听说是一大杯，还是分5份再喝吗!

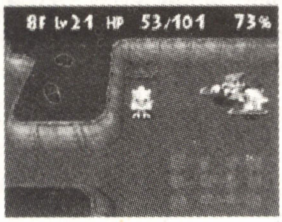
迷宫的20个小知识

在迷宫中因为不知道冒险中的一些要素和小情况，常常会在不知不觉间产生损失。为了减少这样的错误，就应总结一些小技巧。为了不输给モーグリ成为宝物猎人，更深一步探索迷宫，介绍大家一些知识。



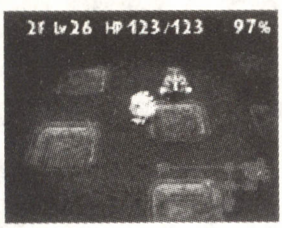
▲▼▶◀图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注

1. 关于同伴回复和经验值



陆行鸟的回复回合和对同伴们也有影响，也就是说如果陆行鸟升级的话，同伴的HP和攻击力、防御力也上升，HP的回复回合也与陆行鸟一同，同伴打倒怪兽的经验值也与陆行鸟打倒时同样加入到陆行鸟中。

2. 打开坑得到大量药！

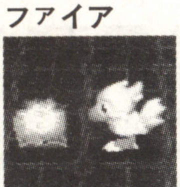


地雷和GRASH STONE等因爆炸而打开一个坑，这个坑形成后使用涌水的卡片，在该处产生一个泉可以汲取药，也就是说大量打坑并使用涌水卡片就能大量得到药，HP少的时候这是个重要的技巧。

3. 封印之箱的打开方法

封印的宝箱不用特定的魔法就打不开，但是却不知该用什么魔法打开。如果要快速准确地打开可用1发ドレイン的魔法，但因为ドレイン书很方便，所以不要太浪费。使用暂时持有的数量的魔法，看看宝箱的反应，有下面5种不同，这样就可以知道用什么魔法打开了，注意不要看错，不要浪费。

ファイア



クエイク



ブリザド



エアロ

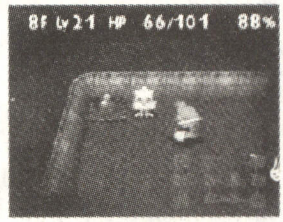


サンダー



由于**ドレイン**魔法十分宝贵（数量较少），因此在开启封印宝箱时要根据宝箱所受到魔法后所呈现的状态来确定什么样的魔法可以开启宝箱，这样会将**ドレイン**魔法书更多地保留下来以备不时之需。

4. 升降机上的物品……

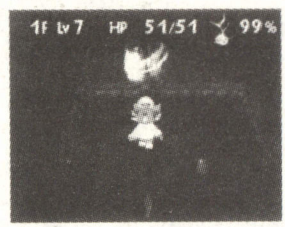


シドタワー的升降机那样，在向下一层移动地点有怪兽，打倒它时该怪兽会留下物品，如果乘上去就会优先升降而拿不到物品。这种情况下先选择“やめておく”，再在指令中进行“あしもと”的调查，就可拾到了。

5. “がまんの首轮”的活用法

“がまんの首轮”虽不消耗元气，但相反无论怎么走HP也不会回复，小知识中也说过，陆行鸟不回复，同伴也不回复，可以说是个负面的道具，但使用元气度低ツメ・クラ和召唤系的ハネ时很方便。而且这个项链具有“忍耐”，所有HP减少后果的特性。毒伤或元气变为0%后的HP减少就可以不必在乎了。

6. 用松明消耗存贮的书



如不能按计划使用，存贮的魔法书最好不接触怪兽使用，连续使用于火把或是封印的箱子也是个方法。为了快速提升读解级别并投入实战，应先多少用一用。

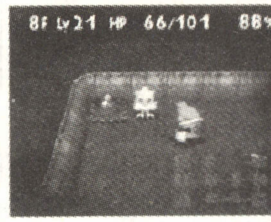
7. 用地图片挖掘稀有特品





使用地图片后，在小地图上表示的是迷宫形状和怪兽的位置，还有物品的位置。但是以外在地图的外侧有时可看到紫色的点，这个点是有物品和怪兽埋在墙中的标志，当然虽然也是敌人的可能，但如果物品就很可能是稀有物品，如果有打破迷宫的墙的本领一定要查一查。

8. 发挥召唤兽最后的力量



用不可思议的ハネ让召唤兽加入时，敌人会被召唤兽干掉。此时的召唤兽与使用魔石时一样会攻击整个画面，但是之后召唤兽消失，呼出召唤兽的ハネ也消失。

9. 变身后，用 L1 键发动特殊技！

在变化地板变身为敌人后，用 L1 键可以使用该敌人的特殊技。如变身为黑魔道士无论多少魔法可以使用，变身为フロータイボール的话，可以变为最小的状态。



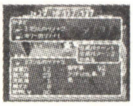
从ミニマジシャン得到魔法书

在シドタワー内使用这种能力是有益的手段。首先地上 10F 等，踩到ジャック和ミニマジシャン在同层，但出现场所变化的地板上，会变身为ジャック。ジャック的特殊技是“偷盗”。ミニマジシャン接近的话，因为攻击力弱会变为通常攻击，这样对手不用担心 HP，然后在解开变身前连按 L1 键，从ミニマジシャン得到的物品，是在魔法书中价值很高的“ドレイン”和“小难しい本”，努力一段时间就可以增加魔法书。



10. 用地属性破坏墙

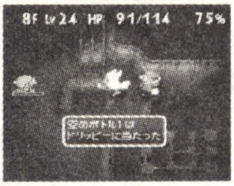
ホリー的ツメ具有破坏墙的能力，实际上这不仅是ホリー，而是地属性具有的ツメ的特性。即加入地的タネ和ホリー的ツメ而合成，就具有破坏墙的能力，可以作出更加厉害的ツメ。



11. 确认得到エキス

后半个谜宫中出现的怪兽 HP 高，攻击力也高，要拿到エキス也很费劲，如果使用依据 HP 大小伤害力变化的物品进行攻击，会稍稍容易取到エキス一些。例如用 GRASH STONE(HP 1/4～最大 50 的伤害力）攻击怪兽的话，如果当时的伤害力是 50 点，之后对手会剩下 150 点以上的 HP，那么就应再给之 150 点的伤害，用 GRASH STONE 等把 HP 减到极限。爆发系的攻击 HP 在 3 点以下就不再有伤害了，之后应用空之ホトル来拿到エキス，此外还可产生ダメージ药，ダメージ床、地雷等。





12. 忘水んぼう药是必带物品!?

忘水んぼうの药使用的话，所以的实、药、卡片会变为不确定名字，这样拿回不希望用错的物品先拿入到迷宫中去，这样在迷宫内出现的物品也会以识别后的名字出现，这样就不会用错了。



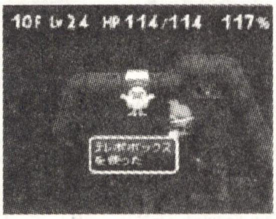
13. 解除被咒物品的方法

冒险中会出现不能解除装备的“咒”的情况。这时可试着乘上回转地板解除装备。但是，会有物品散落的情况，所以确认周围没有怪兽，大量把药放在地上，把 NPC モード变为 2P，让同伙移动到安全的场所后再踩上去。



14. 仓库满时，使用テレポボックス的话……

使用テレポボックス时，而所送仓库又满了的话，送出的物品会怎样呢？实际试试，物品并没有被送到仓库而是完全消失了，进入迷宫前，最好先确认仓库的容量。



17. 在シドタワー的玩法

シドタワー的 10F 分为左、中央　右 3 个地区，都可以移到去，不使用升降机，向左、右地区反复移动的话，死神不会出现可以持续元气的探索迷宫。而且因为ジャック和ミニマジシャン同时出现，运用小知识 9 的技巧，还有大量得到ドレイン、小难しい本的机会。



15. 变更名字的优点

不定名的物品可以变更其名字，看起来是没什么意义的机能，但整理物品别收拾时可做为目录使用。例如从墙中挖出的实比地上的实稀有度更高，把名字变为“挖出”等就易分类了。此外，在死神的店调查价格时，记录价格是寻找物品的重要情报。

16. 同伴变为青蛙的话……

陆行鸟变成青蛙时攻击力，防御力巨减，且不能用物品。但同伴变为青蛙的话，HP 为 10 左右，即使强力同伴也会被怪兽一击干掉，是很危险的状态。



▶当同伴变为青蛙后要尽快解救。

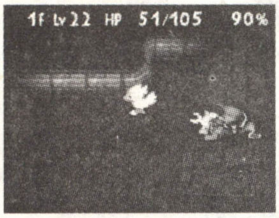
18. 召唤兽成为同伴时的元气消耗

要使用不思议ハネ呼出召唤兽最初必须 30% 的元气，无论哪种召唤兽都一样，但是之后带着走的召唤兽不同，元气消耗也有变化。ラムウ、イフリート、シヴア、タイタン、シルフ、カーバンクル，直到ユニコーン对陆行鸟的负担少，而オーディーン和バハムート等带着走的召唤兽的级别越高，陆行鸟消耗的元气也越大，要想呼出强力的召唤兽，最好先带上大量的ナッツ。



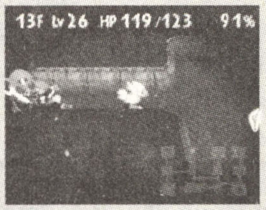
19. 与朋友玩探索迷宫更有趣！

菜单中选择设定把NPC设定为2P，可用2P手柄控制同伴，这时的同伴可不管陆行鸟进行移动，但自动时不可以，在离开陆行鸟的地方可以战斗，与朋友一起探索迷宫更加恐怖。



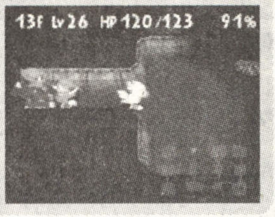
绝对无敌！2P 模式活用法

利用2P同伴可自由活动，让同伴攻击怪兽并马上逃出攻击范围，之后陆行鸟移动的话，在追上陆行鸟之前几乎是可以不受伤害的攻击怪兽，与朋友默契配合简直是无敌。





▲▼虽然2P角色不受控制，但AI却很高。



2P 应注意的地方

2P模式中也有弱点，白魔道士的回复等，一部分擅长的技不能发动，和同伴可以攻击陆行鸟的两点，一不小心就会被同伴干掉，总之前提是慎重地玩。



20. 由预计物品增加资金、死神店的活用法，死神之店的规则

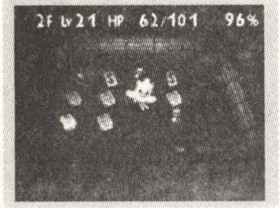
迷宫中会随机出现死神之店，这里买卖物品可得到大量实用物品，有村子中都没有的物品，是重要场所。

死神之店的会计系统是把卖的物品放下，买的东西拾起出店并自动进行计算。即使物品没有被识别，买价也不会变化，陆行鸟的物品会以普通价格的半价来收购，如果想拿了就跑的话死神会出现要了你的小命。

从店中拿了东西逃跑被死神追上时，要注意テレポのしおり、テレポボックス的效果不能发挥。

STOP!！禁止拿出店外!

一般来说不应拿走，连在当场使用，或从出口把物品扔出去再回收都不行，在出口也会被查问的，如钱不够……只有相信自己的逃跑能力力。



由出卖价格判定物品

在死神之店打开物品窗口，物品名边上有出售价格的表示，这个价格即使是未识别的物品也不会变动，把握好物品的出售值，就可以出现物品是什么，大体上的用处，如果没有可以卖掉。

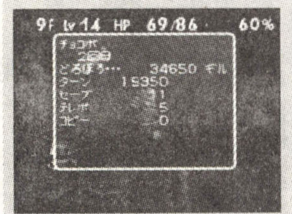


鉴定ツメ・クラ的级别

关于级别不确定的ツメ・クラ，如果知道原来的价格，完全可以判定级别。ツメ・クラ的级别，以LEVEL 0为基准，每加1就上升一成的价格，每减1则便宜一成。即出售价为1100ギル的ミスリル的ツメ，实际上是ミスリル的ツメ加1。另外－10以下的ツメ・クラ的价格全部为0ギル，负效果的ツメ・クラ没有特殊能力应卖了它。

既得物品又得ギル！教你强盗方法

在被可破坏的墙隔开的迷宫，如邻房间有楼梯的话，具备这样的好条件挑战当个"强盗"可一举千金，方法同右侧，这个方法卖一次物品，不仅物品还在，同时还可挣钱，有条件时这么干，平时还是正经购物的好。



▲按选择键可以确认此时的游戏状态，在窗口内除金钱显示外，还有陆行鸟所走的步数、记忆次数、脱出次数等。

1. 确保逃走路线

从店到升降机间的最短距离逃跑，先作好逃跑路线，不要途中被死神截住，可用クラッシュストーン扩宽道路。



3. 不通过门逃走

很关键，从门之外的地方不交钱就可逃跑，为了躲开死神要慎重移动。

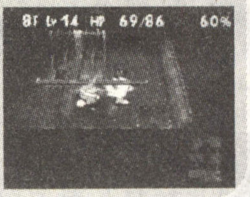


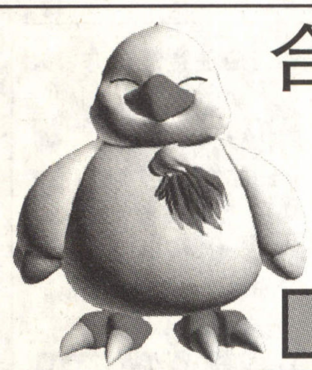
2. 卖出持有的物品

如遇到迷宫内的商店便可卖出不用的物品挣钱，如不能摆下全部物品时可先交换或先卖价高的物品。魔法书和强化了的ツメ・クラ，项链和魔石等不想卖的也加在内。在出口得到钱后马上全部回收，如还有空余就再拾。

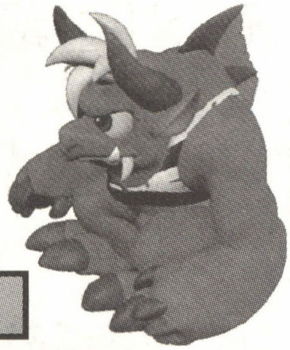
4. 用升降机逃走

逃到升降机陆行鸟就胜利了，死神也不会追到下一层的，物品和ギル都拿到了。





合成系统简易说明



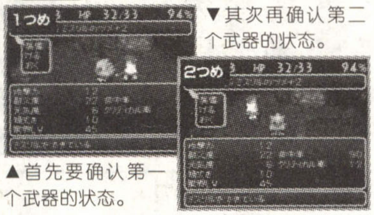
由于在冒险中所得到的武器装备的能力通常是比较低的，因此就要将这些物品进行合成以便能取得更强的武器，在合成中也会有许多技巧，以下便是我们在合成武器装备时所应该注意到的事情，通过不断地合成会使我们得到最强的装备。

合 成 的 基 本

在合成中基本上是在同种类的武器之间进行，除了在村中有合成地点外，在迷宫中也会出现。

在迷宫中的合成地点首先需要将之点燃的魔法书（火焰及雷电魔法）。

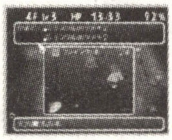
STEP1 选择合成的武器



▼其次再确认第二个武器的状态。

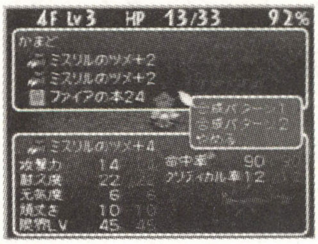
▲首先要确认第一个武器的状态。

STEP2 选择使用适当的魔法书



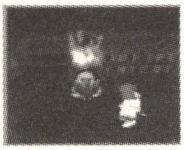
◀使用点火系魔法书后便会呈现不同的效果。

STEP3 合成后武器能力的状态表示



▲上图中下面的窗口是合成后武器的状态表示画面。

STEP4 用魔法书来点火



◀合成时用火焰来点燃。



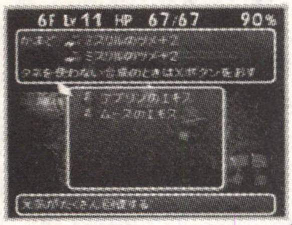
▶武器等级提升，攻击力增加。

POINT 用 2 种相同的武器合成后是原来武器（＋？）的两倍

应用合成1 由エキス而产生的状态变化 ………… 难易度★★

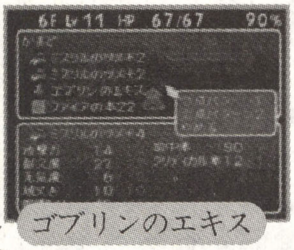
在合成过程中如加入了モンスターエキス，会使物品的耐久度回复5点，另外也可产生不同的效果。

由于使用什么样的モンスターエキス都可以，因此要活用这一点来使武器威力提升。

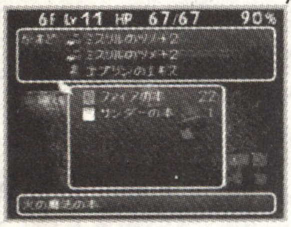


▲利用**モンスターエキス**来合成武器。

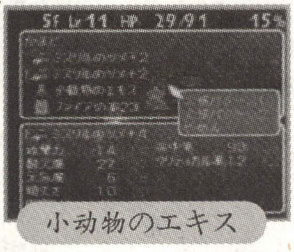
合➡成



▲耐久度回复。



▲选择好武器及**エキス**后用魔法书来点火。



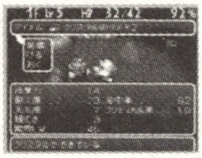
▲命中率上升。

POINT 使用モンスターエキス可增加5点耐久度也存在将其它数值变化的场合

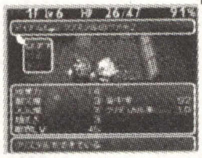
应用合成2 耐久度的变化 ………… 难易度★★

将耐久度不同的武器合成的场合要特别注意，由于高耐久度的物品与低耐久度的物品合成时产生的武器会令其耐久度变得很低，因此在这种合成中耐久度是以合成前低耐久度物品为基本的。虽然武器的等级提升了，但耐久度却没有原来高。

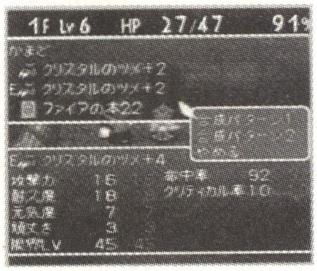
耐久度23



耐久度3



合➡成



▲两种不同耐久度的物品合成后会比原来最高耐久度低。

POINT 不同耐久度物品合成后的状态变化

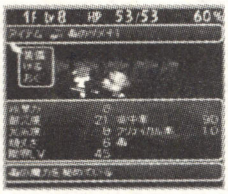
陆行鸟2 ……………………………… 道具知识

耐久度 武器所持有的耐久度会因使用次数的增加而减少，当武器的耐久度变为零时就会坏掉。

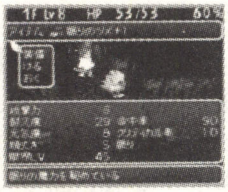
元气度 陆行鸟会受到武器装备元气度的影响，元气度大的武器陆行鸟元气数值的减少就会越小。

应用合成3 两种特殊能力物品的合成 ………… 难易度★★★

在具有两种不同能力的武器合成中，所产生的武器不会将这两种能力全部继承，它只是让玩者来选择你到底是要继承哪种能力，因此在迷宫冒险中要针对敌人的属性来合成有利于冒险的武器。



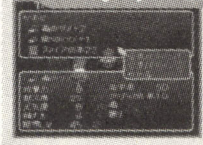
毒属性武器



眠属性武器

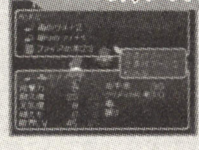
合→成

以毒属性为基本



◀以毒属性为基本所产生的毒攻击武器。

以眠属性为基本

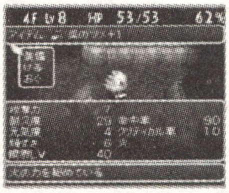


◀以眠属性为基本所产生的睡眠攻击武器。

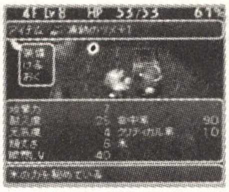
POINT 只能继承两种特殊能力的其中一种

应用合成4 属性的合成 ………… 难易度★★★

与特殊能力合成的情况一样，在两种不同的魔法属性武器合成中，同样会产生两种不同属性的物品，这种物品也是只能继承其中一种属性，合成后的武器属性玩者是可以进行选择的，就选择有利于战斗的吧！



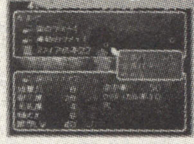
炎属性武器



冰属性武器

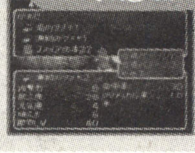
合→成

状态1. 火



◀以火属性为基本所产生的火攻击武器。

状态2. 冰



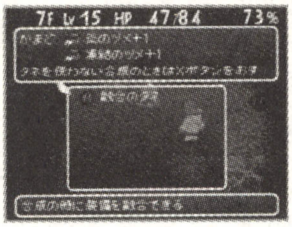
◀以冰属性为基本所产生的冰攻击武器。

POINT 合成后的物品只能选择一种属性

应用合成5 属性的融合 难易度★★★★★

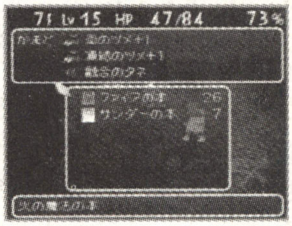
如果要将复数属性附加在同一物品中就要使用融合のタネ，只要有这种物品便可以将不同的属性附加在一种武器之上，这样不断地进行属性融合，说不定会制造出万能型的武器装备。

▼通常情况下两种属性合成后只能得到一种。



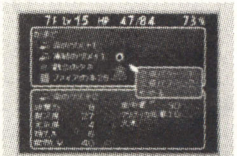
不同属性的物品合成

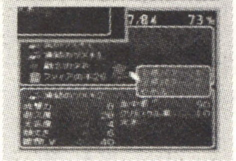
使用融合のタネ



▲使用了融合のタネ后，可以令武器带有两种以上的属性。

合→成



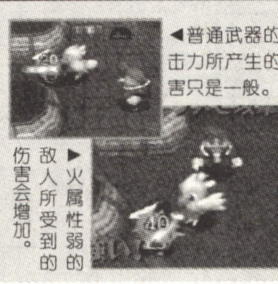


POINT 融合のタネ是制造万能型武器的基本

武器的属性会使攻击力发生变化——针对敌人来制造武器

由于迷宫中的敌人也具有不同的属性，因此在使用武器时要针对这些敌人来装备，具体来说就是当敌人属于害怕火的那种时，就要用带有火属性的武器来攻击，这样才能使冒险更为轻松。

对火属性弱的敌人



◀普通武器的攻击力所产生的伤害只是一般。

▶火属性弱的敌人所受到的伤害会增加。

对雷属性弱的敌人



◀普通武器所产生的攻击效果不十分明显。

▶雷属性弱的敌人所受到的伤害会增加。

使用针对敌属性的武器来进行冒险

陆行鸟2 ……………………………… 道具知识

界限LV

所有的武器装备都有其界限数值，如界限LV 45的物品是不能升到界限值LV 46的。

武器被破坏后

用不思议的羽毛将其变化成有利于魔法及状态效果提升的物品，这是经常用到的方法。

陆行鸟2 ……………………………… 道具知识

在迷宫中制造装备

在本作的迷宫中同属性敌人出现的场合有很多，因此在迷宫中如遇到合成地点后，就要针对这些敌人一起合成有利的武器。



魔法效果一览

魔法名称	效果
スロウ	指定敌人速度减半
トード	指定敌人变成青蛙
ポイズン	指定敌人进入中毒状态
スリプル	指定敌人进入睡眠状态
コンフェ	指定敌人进入混乱状态
サイレス	指定敌人不能使用魔法
ミニマム	指定敌人缩小
ヘイスト	陆行鸟与及同伴角色的速度加倍
フレア	指定敌人受到核爆发攻击
デス	指定敌人受到即死攻击
デジョン	令指定的敌人消失于异世界之中
グラビデ	指定敌人受到重力高压的攻击
プチメテオ	指定敌人受到小型陨石的攻击
バイオ	指定敌人受到细菌攻击

区域魔法及召唤兽效果一览

名称	效果
ファイアボール	能于一定范围的敌人同时使用火属性魔法
ブリザドストーム	能于一定范围的敌人同时使用冰属性魔法
サンダークロス	能于一定范围的敌人同时使用电属性魔法
エアロオール	画面全体敌人受到风属性魔法
クエイクオール	画面全体敌人受到大地属性魔法
ドレインアップ	生命魔法的攻击力得升
スロウ	能于"小难しい本"选择"スロウ"指令
トード	能于"小难しい本"选择"トード"指令
パイズン	能于"小难しい本"选择"ポイズン"指令
スリプル	能于"小难しい本"选择"スリプル"指令
コンフュ	能于"小难しい本"选择"コンフュ"指令
サイレス	能于"小难しい本"选择"サイレス"指令
ミニマム	能于"小难しい本"选择"ミニマム"指令
ヘイスト	能于"难しい本"选择"ヘイスト"指令
フレア	能于"难しい本"选择"フレア"指令
デス	能于"难しい本"选择"デス"指令
デジョン	能于"难しい本"选择"デジョン"指令
グラビデ	能于"难しい本"选择"グラビデ"指令
プチメテオ	能于"难しい本"选择"プチメテオ"指令
バイオ	能于"难しい本"选择"バイオ"指令
小难しいパワフル	"小难しい本"的魔法力提高
HP MAX UP	体力上限 10% 提升
攻击力 UP	直接攻击时力量提升
防御力 UP	受到直接攻击时防御力提升
クリティカル UP	会心一击的机率提升 15
ミス率 DOWN	攻击挥空的准确率下降 10
回避率 UP	敌人攻击回避率提升 10
回复 UP	HP 回复速度提升
EXP UP	击倒敌人后所得经验值提升 2.5 倍
元气 UP	降低元气下降的速度
魔法力 UP	所有魔法的攻击力提升
特防御 UP	对敌人特殊攻击的防御力提升
召唤能力 UP	召唤魔法的攻击力提升
イフリート	令召唤兽"イフリート"成为同伴
シヴァ	令召唤兽"シヴァ"成为同伴
ラムウ	令召唤兽"ラムウ"成为同伴
シルフ	令召唤兽"シルフ"成为同伴
タイタン	令召唤兽"タイタン"成为同伴
カーバンクル	令召唤兽"カーバンクル"成为同伴
ユンコーン	令召唤兽"ユンコーン"成为同伴
オーディーン	令召唤兽"オーディーン"成为同伴
バハムート	令召唤兽"バハムート"成为同伴
ランダム召唤	随机令召唤兽成为同伴

陆行鸟武器及效果一览

名称	效果
木のツメ	以木制的爪,可于故事初段取得
铁のツメ	以铁制的爪,亦可于故事初段取得
ミスリルのツメ	以银制成的爪,较木和铁制的爪强
轻のツメ	以较轻的物质制造的爪,攻击速度较高
炎のツメ	带有火属性的爪,对冰属性敌人有较高攻击力
冻结のツメ	带有冰属性的爪,对火属性敌人有较高攻击力
电击のツメ	带有电属性的爪,对风属性敌人有较高攻击力
疾风のツメ	带有风属性的爪,对电属性敌人有较高攻击力
ホリーのツメ	带有地属性的爪,可掘开墙壁
ホーリーのツメ	带有圣性的爪,对不死系敌人有较高攻击力
クリスタルのツメ	以水晶制造的爪,菜本攻击力高
衰弱のツメ	基本攻击力低,是种不强的爪
トードのツメ	攻击时有一定机会率令敌人成为青蛙
毒のツメ	攻击时有一定机会率令敌人中毒
眠りのツメ	攻击时有一定机会率令敌人进入睡眠状态
混乱のツメ	攻击时有一定机会率令敌人进入混乱状态
沉默のツメ	攻击时有一定机会率令敌人不能使用魔法
こびとのツメ	攻击时有一定机会率令敌人变成小矮人
のろまのツメ	攻击时有一定机会率令敌人进入缓慢状态
クリティカルのツメ	令会心一击的机会率提升
大震りのツメ	虽然攻击力高,但是挥空的机会率亦十分高
オーダーのツメ	有向前方和后方两个方向时作出攻击
アークのツメ	能向正面、斜上和斜下三个方向同时作出攻击
十字のツメ	能同时向前后左右四个方向作出攻击
いやしのツメ	攻击时有一定的机会率令自己的体力回复
气合いのツメ	攻击力高,但会令元气的消耗速度加快
うらみのツメ	攻击力一般,但拥有十分大的诅咒力
マルチのツメ	能向八个方向同时作出攻击的爪
王者のツメ	攻击力一般,但能够提升等级上限十分大
ギルのツメ	攻击时有一定的机会率取得金钱
源氏のツメ	基本攻击力非常高的爪
吸血のツメ	非常珍贵的爪,合成方式不明
ブランドのツメ	亦是非常珍贵的爪,实际用途不明
ギャンブルのツメ	一定机会率令敌人同时受到多种效果

陆行鸟防具及效果一览

名称	效果
木のクラ	以木制成的鞍,可在故事初段取得
铁のクラ	以铁制成的鞍,亦是可在故事初段取得
ミスリルのクラ	以银制成的鞍,亦可以在故事初段取得
轻のクラ	以很轻的物质制造,可提升攻击的速度
炎のクラ	带有火的属性,对火属性攻击的防御力较强
冰のクラ	带有冰的属性,对冰属性攻击的防御力较强
雷のクラ	带有雷的属性,对雷属性攻击的防御力较强
风のクラ	带有风的属性,对风属性攻击的防御力较强
地のクラ	带有地的属性,对地属性攻击的防御力较强
圣なのクラ	带有圣的属性,对圣属性攻击的防御力较强
クリスタルのクラ	以水晶制造,基本防御力较强
衰弱のクラ	基本防御力低,是种不强的鞍
カエルよけのクラ	当受到攻击时变成青蛙的机会率下降
毒よけのクラ	当受到攻击时中毒的机会率下降
眠りよけのクラ	当受到攻击时睡眠的机会率下降
冷静のクラ	当受到攻击时混乱的机会率下降
沉默よけのクラ	当受到攻击时沉默的机会率下降
にびとよけのクラ	当受到攻击时缩小的机会率下降
のろまよけのクラ	当受到攻击时缓慢的机会率下降
カウンターのクラ	当受到攻击时对方会受到四分之一的伤害
うらみのクラ	防御力一般,但拥有十分大的诅咒力
リフレクのクラ	会将敌人的魔法攻击反弹
しんきろうのクラ	利用幻之力,令敌人不能击中角色
王者のクラ	基本防御力一般,但能够提升等级的上限则十分高
源氏のクラ	基本防御力非常之高的鞍
ブランドのクラ	非常珍贵的鞍,实际用途不明



新世代机械人战记
BRAVE SAGA

机种:PS　类型:SLG　厂商:TAKARA　媒体:CD-ROM

第1话　勇者降临

胜利条件:击倒队长机

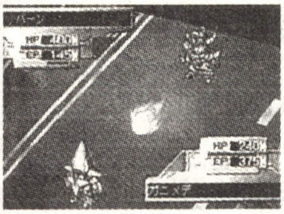
我方机体:キングエクスカイザー、武装ファイバード

敌方机体:ホーマー、ガニメデ ×4

这天是VARS决赛举行的日子,而要进行比赛的是芹泽瞬兵和他的好友田下洋。突然,在会场海滨DOME之外,突然有一些不知名的机械人出现。就在这时候,EX KAISER出现想阻止他们,不过没能成功。敌方机械人不断开火,结果海滨被破坏,而瞬兵被困其中,而且田下洋更失去踪影……









第2话　勇者的使命

胜利条件:击倒队长机

我方机体:デーン、デッカード、自选2机

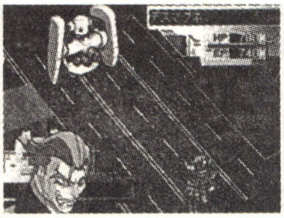
敌方机体:デスマグネ、ガニメデ ×5

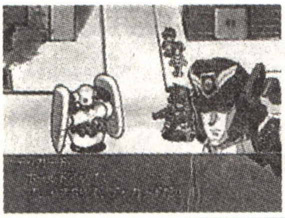
原来パーン是一种宇宙生命体,来到地球的目的是要阻止极恶的グランダーク侵略地球,而它此时则要寻找一位有真正圣洁心灵的人给予他勇气,才能启动,而瞬兵正是最佳人选。

正当瞬兵在街上闲逛之时,突然遇上少年勇太,而且当他们在大街上观看察车巡行之际,敌人再次来袭,而目标竟然是那警车。









第3话　瞬兵与勇太

胜利条件:敌全灭(BATTLE 1)

我方机体:バーン、自选6机

敌方机体:ホーンガイスト、サンダーガイスト、プテラガイスト、アーマーガイスト卜ナ

这两场在梦之岛的战斗实在是辛苦,因为在BATTLE 1之中出现的敌人便是在"勇者エクスカイザー"之中的4天王,他们均有着非常高的战斗力和防御能力,所以就算有高的破坏力也未必能在短时间之内将他们消灭,唯一的方法便是和他们打消耗战,尽量和他们游斗。

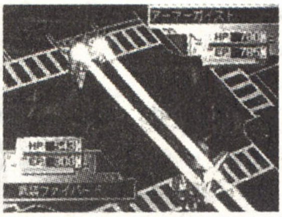


胜利条件:敌全灭(BATTLE 2)

我方机体:バーン、ウルトラレイカー、自选6机

敌方机体:ガニメデ ×7





SUB SCENARIO 1　おかえりエクスカイザー

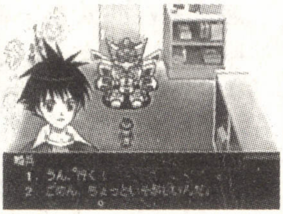
胜利条件：击倒队长机

我方机体：エクスカイザー

敌方机体：ホンカイスト

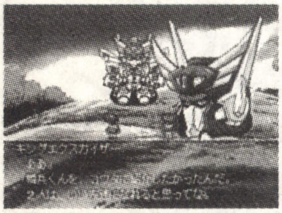
出现条件：完成第3话后直至第6话之间。

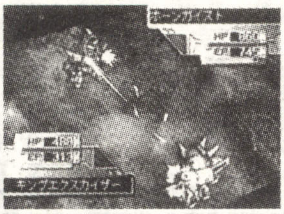
发生地点：エクスカイザー之房间。



这个 SUB SCENARIO 的战斗其实是非常的简单，因为只是一场单对单的战斗，不过，不小心的话也有可能会输的，因为敌人的 HP 差不多比 EX KAISER 多出一倍，所以，玩者要速战速决。







SUB SCENARIO 2　在古代遗迹的大发现

胜利条件：敌全灭

我方机体：バーン、武装合体火鸟号、キングエクスカイザー

敌方机体：ホーンガイスト、アーマーガイスト、プテラガイスト、ザンダーガイスト

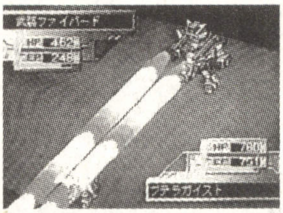
出现条件：完成第3话后直至第5话之间。

发生地点：VARS 司令室。



当瞬兵在 VARS 司令室之中听到有关古代遗迹之事后，便向基地之中的其他人查问究竟。之后，他便兴高采烈地前往“寻宝”，不料在古代遗迹那里竟然有敌人出现，所以战斗便开始了。此次的战斗比起上次要轻松许多。





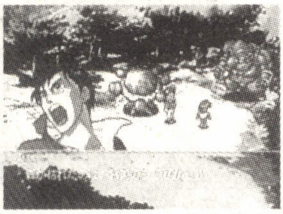


第4话　森よ、よみがえれ！

胜利条件：敌全灭(BATTLE 1)

我方机体：バーン、武装合体火鸟号

敌方机体：ジョアンナちゃん×1

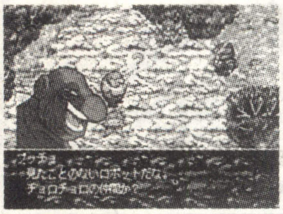


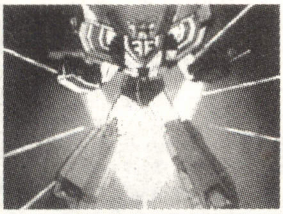
这话的敌人的目标是要将在森林之中的大自然能源吸取，所以一直以保护大自然环境为己任的火鸟号便出动对付敌人。这次在 BATTLE 1 之中要对付的敌人根本不用担心，因为敌人只有一个，便是那棵怪树，只要玩者攻击几次便可以将他消灭，而 BATTLE 2 面对的敌人会较多，所以战斗时要小心一些。

胜利条件：敌全灭(BATTLE2)

我方机体：バーン、武装合体火鸟号、先锋战队、五型战士、自选4机

敌方机体：ジョアンナちゃん×11





第5话　勇者是小学生

胜利条件：敌全灭(BATTLE 1)

我方机体：バーンガーン、自选7机

敌方机体：ネレイド×8、ガニメデ×4

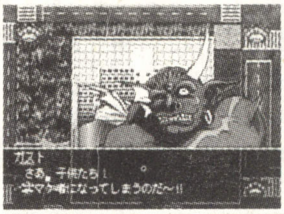


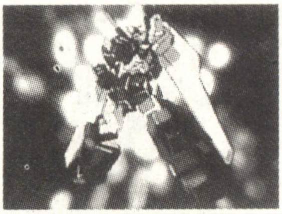
今天是瞬兵学校的家长观学日，可是一直以来瞬兵的父母从未来过，所以同学们便取笑瞬兵。菜菜子因看不惯同学们行为而为瞬兵鸣不平……但是在这个时候，敌人又出现了，而且更使全校的学生都陷入睡眠状态。为了救菜菜子，瞬兵心中的勇气突然大增，使バーン能够再一次的得到新力量。

胜利条件：击倒队长机(BATTLE2)

我方机体：バーンガーン、自选7机

敌方机体：ガスト、ガニメデ×8





SUB SCENARIO 3　お母さんは宝物

胜利条件：击倒队长机

我方机体：キングエクスカイザー、武装ファイバード

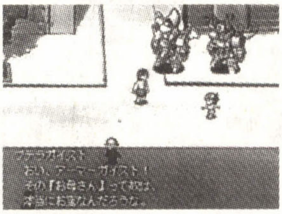
敌方机体：ホーマー、ガニメデ ×4

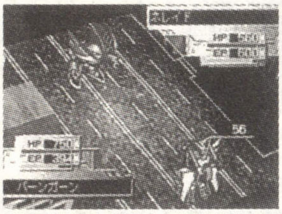
出现条件：完成第 5 话后直至第 7 话之间。

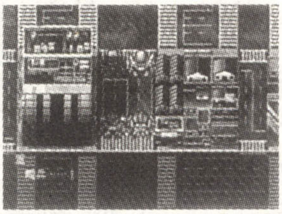
发生地点：VARS 司令室。

当瞬兵到 VARS 司令室和ひろみ谈话之后得知他的母亲正在基地之外等待着。原来她此来的目的是叫瞬兵回家吃饭，如果瞬兵答应的话，二人便会一起回家。不过，在回家途中又会遇上敌人，他们此次的目标当然是瞬兵的母亲。









SUB SCENARIO 4　ただ今、特训中！

胜利条件：敌全灭

我方机体：バーンガーン、ウルトラレイカー、キングエクスガイザー、自选 5 机

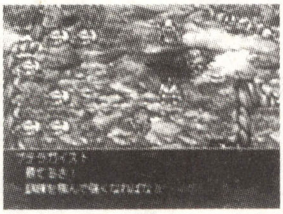
敌方机体：ホーンガイスト、アーマーガイスト、プテラガイスト、サンダーガイスト、ガニメデ ×6

出现条件：完成第 6 话后直至第 13 话之间。

发生地点：エクスガイザー之房间。

当勇者之中的 ULTRA LAKER 正准备要前往特训的同时，原来敌人也正在进行着特训，而且双方更选中同一地点进行特训。此次敌我双方狭路相逢，战斗在所难免。注意，本关地形较为复杂，移动时要安排好。









第 6 话　幽灵船的秘密

胜利条件：敌全灭（BATTLE 1）

我方机体：バーン、ダグファイヤー、ダグターボ、自选 4 机

敌方机体：ザゴス星人 ×6

第 6 话一开始，"勇者指令"的两名主角炎和海便会出场，他们正在调查有关近期海域有船支离奇失踪的事件。而除了炎和海之外，火鸟号等人亦在调查这件事，终于，EX KAISER 也来到炎和海找到的地方，当众人进入山洞之内时，敌人便出现了。



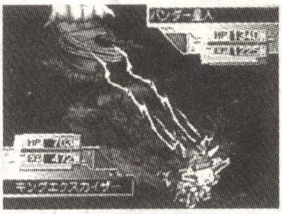


胜利条件：敌全灭（BATTLE2）

我方机体：バーン、ダグファイヤー、ダグターボ、自选 4 机

敌方机体：ザゴス星人 ×6

再向山洞的深处进发，勇者们会再次被ザゴス星人袭击，而这次的情况是与上一战不同的，因为勇者们将会被敌人包围，所以情况比较凶险。然而，由于敌人的数量依然只有 6 支，所以只要我方同伴相互配合，最后应该可以顺利通过。





胜利条件：击倒队长机（BATTLE3）

我方机体：バーンガーン、キングエクスカイザー、武装合体火鸟号、ダグファイヤー、ダグターボ、自选 3 机

敌方机体：バンダー星人、ゴゴス星人 ×6

而最后的 BATTLE 3 和上两场战斗均不相同，因为这里会出现真正的敌人バンダー星人，这亦是传言中的"幽灵船"。由于它可以无视地形阻碍而随意移动，所以对一般的勇者而言将会造成极大威胁。在队中可以飞行的机体不多，我方的行动会十分受限制，所以最好的战术就是让勇者们缩在一起，等"幽灵船"过来再集中火力将它消灭。



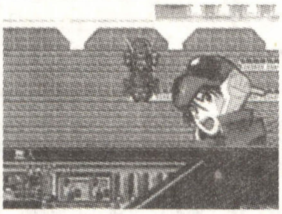


第7话　岚を呼ぶ勇者

胜利条件：击倒队长机(BATTLE 1)

我方机体：バーンガーン、自选6机

敌方机体：ガスト、ガニメデ×3、ティタン×2



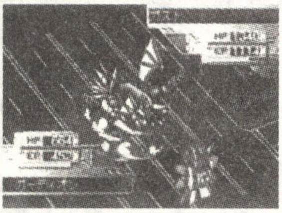
故事由原来的世界跳到未来的时空之中，地点依然是日本的东京湾，而主角则是“勇者特急”中的旋风寺舞人，他的超能加尔正和宿敌 ACE JOE 的轰龙进行决战，不过就在此时，在他们的空间之中突然出现时空扭曲，令超能加尔正和轰龙也被传送到不知名的地方。

胜利条件：击倒队长机(BATTLE2)

我方机体：バーンガーン、超能加尔、自选6机

敌方机体：历多佳斯度、オベロン×8





SUB SCENARIO 5　おじいちゃんとつ一绪

胜利条件：敌全灭

我方机体：バーンガーン、ウルトタレイカー、キングエクスガイザー、自选5机

敌方机体：ホーンガイスト、アーマーガイスト、プテラガイスト、サンダーガイスト、ガニメデ×6

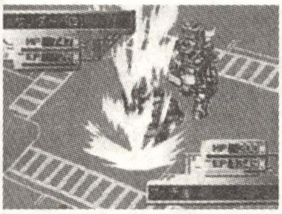
出现条件：完成第7话后直至第9话之间。

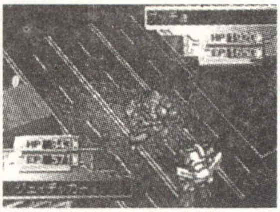
发生地点：VARS 司令室。





当瞬兵来到 VARS 司令室找广美谈话之时，他才知道原来刚才他的爷爷严五郎来过，而且他在现在于门口等待瞬兵。在陪爷爷散步的途中，瞬兵等又遇上了麻烦事。他们见到樱小路萤受到敌人袭击，瞬兵便立刻出手帮助萤。



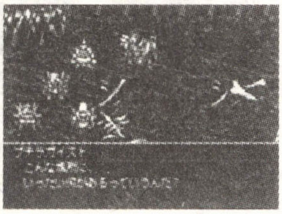


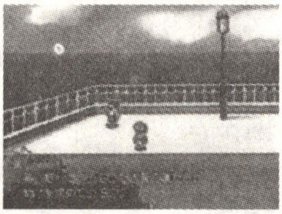
第8话　恐龙墓场

胜利条件：敌全灭

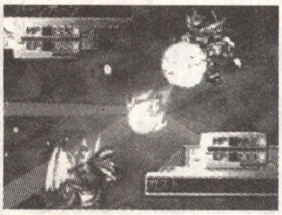
我方机体：バーンガーン、キングエクスカーザー、ゴッドマックス、自选5机

敌方机体：ガスト、历多佳斯度、ホーンガイスト、サンダーガイスト、アーマーガイスト、オベロン×3





一天，在街头闲逛的瞬兵遇见樱小路 萤，她说有事情和瞬兵说。到了公园之后，萤和瞬兵说她听到很久之前的灵魂正向她求救……而就在这时候，从天野博士那里也有通讯来到，原来他们测到有负极能源出现，而源头是在澳洲。于是，瞬兵便马上出发前往澳洲查个究竟。当他到达的同时，敌人也来到这里。



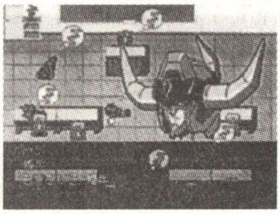


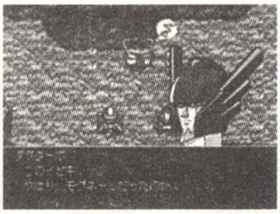
第9话　危险な眠り

胜利条件：敌全灭

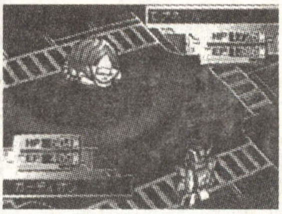
我方机体：バーンガーン、ダグターボ、ダグシャドー、自选5机

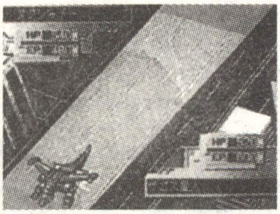
敌方机体：モグネール、ザゴス星人×7





一天，镇上所有的人突然陷入睡眠状态，就连バーン也不知道是什么原因。而另一方面，“勇者指令”之中的ダグターボ和ダグシャドー已经找到真正的祸首，原来他是名叫“モグネール”的怪物，不过它原本是不应该在地球上的……然而，当ダグターボ发现モグネール逃到市中心时，ダグシャドー也找到了他。





SUB SCENARIO 6　ガンバレお父さん！

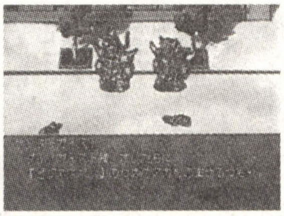
胜利条件：击倒队长机

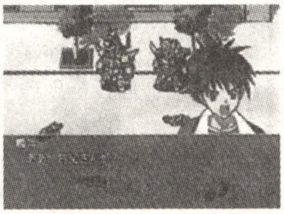
我方机体：バーンガーン、自选 7 机

敌方机体：ホーンガイスト、サンダーカイスト、オベロン×9、ネレイド

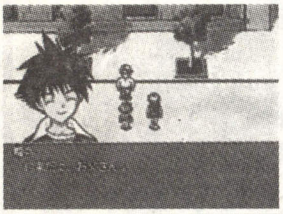
出现条件：完成第 9 话后直至第 11 话之间。

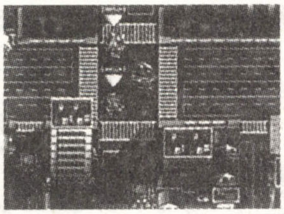
发生地点：VARS 司令室。





这次是有关瞬兵爸爸的小故事，在这个 SUB SCENARIO 之中，敌人的目标当然是“BUSINESS MAN”，所以在街上的所有的商人也被敌人捉去，本来想以抵抗的瞬兵父亲也被敌人捉去，而且就像先前瞬兵母亲一样被变成怪物。



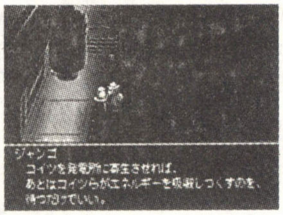


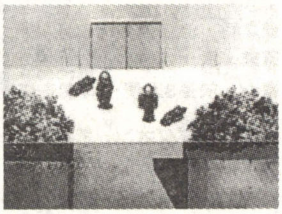
第 10 话　狙われた临海工业都市

胜利条件：敌全灭

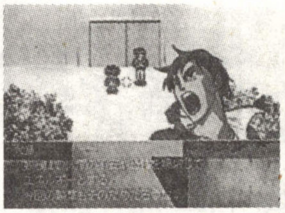
我方机体：バーンガーン、自选 7 机

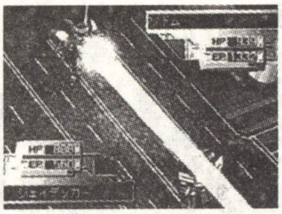
敌方机体：ソドム、ゴモラ





这次终于轮到“太阳之勇者”之中的主角出场了，他便是捷克博士，今次他发明了一种专门吸收能源的寄生虫，而且他更派出三兽合体魔王ドライアス的手下ゾル和シュラ。他的真正目的便是要社会因为失去电力而变成一个黑暗世界，得知了这一阴谋之后，勇者们出发了，战斗在第 7 发电场中展开……





第 11 话　昆虫大パニック

胜利条件：敌全灭(BATTLE 1)

我方机体：バーンガーン、ダグアーマー、ダグウイング、自选 5 机

敌方机体：ザムザ ×7

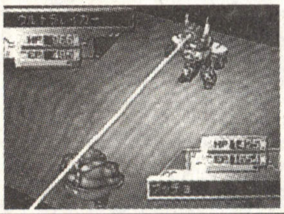


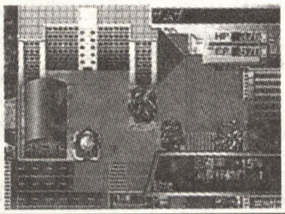
这次，敌人的攻击原来是要利用一种名叫イモ虫的东西，这是一种来自宇宙的生物。而另一方面，瞬兵在街上遇到了这种イモ虫的蛋，而且这支蛋竟在瞬兵面前孵化。幸而“勇者指令”中的翼和森及时来到，翼对于这些イモ虫十分感兴趣，因为他希望可以借此研究一下这些奇怪的宇宙生物……

胜利条件：敌全灭(BATTLE 2)

我方机体：バーンガーン、ダグアーマー、ダグウイング、自选 5 机

敌方机体：ブッショ、ザムザ ×3





第 12 话　ダグオン集结！

胜利条件：敌全灭(BATTLE 1)

我方机体：バーンガーン、ダグターボ、ダグアーマー、アグウイング、ダグシャドー

敌方机体：ザムザ ×5



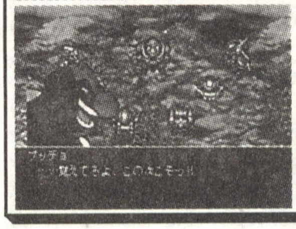
因为上次的行动失败，敌人决定将所有的イモ虫的蛋全部送往地球。这消息被ダグシャドー发现了，而且他立刻通知同伴前来支援。结果，在这场战斗之中，所有的ダグオン也齐集到这里，而战斗就此展开。

在 BATTLE 1 之后，新的ザムザ又出现了，于是ダグオン进行合体，与敌人展开了更加激烈的战斗。

胜利条件：敌全灭(BATTLE 2)

我方机体：バーンガーン、ファイヤーダグオン、スーパーライナーダグオン、シャドーダグオン、サンダーダグオン、自选 3 机

敌方机体：ガラハード星人、ザムザ ×7



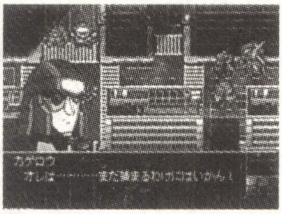


SUB SCENARIO 7 影之刑事

胜利条件:敌全灭

我方机体:バーンガーン、ダグファイヤー、ダグドリル、ディカード、パワージョー、マクレーン、ダンプソン

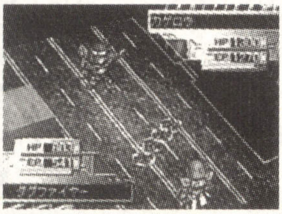
敌方机体:カゲロウ

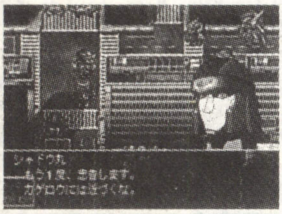


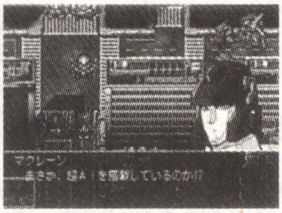
出现条件:完成第 12 话后直至第 16 话之间(第 13—14 话除外)。

发生地点:ジェイデッカー的房间。

近期,有一个神秘的机械人经常出现进行破坏行动,不过,由于他来去如风,所以根本无法将他捉住。而当瞬兵和炎、激、勇太谈话之际,那部机械人又再出现进行破坏,于是众人出动。





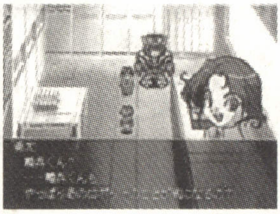


SUB SCENARIO 8 激斗!シャドー丸

胜利条件:敌全灭

我方机体:シャドー丸、カゲロウ、デッカード、パワージョー、マクレン、ダンプソン

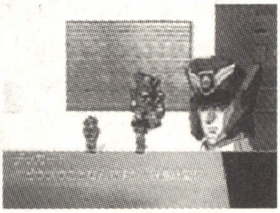
敌方机体:アビスガード ×6



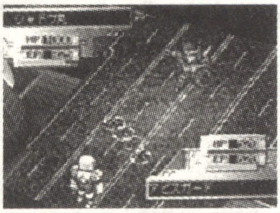
出现条件:完成“影之刑事”后直至第 16 话之间(第 13—14 话除外)。

发生地点:ジェイデッカー的房间。

在上一战之中,众人见到的机械人很明显是有超 AI 的,所以勇太对这事非常怀疑,所以他便找田岛总监查询此事,真相实在令人非常震惊,原来カゲロウ也是由警方制作的机械人。





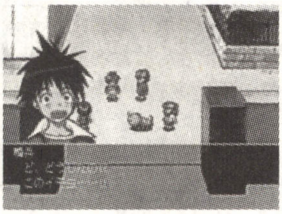


SUB SCENARIO 9 昆虫大パニック、再び?

胜利条件:敌全灭

我方机体:バーンガーン、ダグウイング、ダグアーマー、自选 5 机

敌方机体:ザゴス星人 ×6、ザムザ ×6



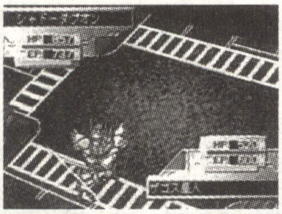
出现条件:完成第 12 话后直至第 13 话之间。

发生地点:VARS 司令室。

当瞬兵到 VARS 司令室之时,广美对他说,在小学那里有一个传闻。为了要查明真相,瞬兵便回到小学那里调查,怎料来到小学之后,竟然发现那里有ザムザ出没,虽然翼对此很感兴趣,但面对敌人的来袭,两人只好招集同伴应战。







SUB SCENARIO 10 ぱっと诱拐事件

胜利条件:击倒队长机

我方机体:バーンガーン、ダグシャドー、武装合体火鸟号、ダグウイング、ダグアーマー、ジェイデッカー

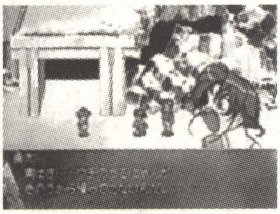
敌方机体:プテラガイスト、サンダーガイスト、ザムザ、ネレイド ×6



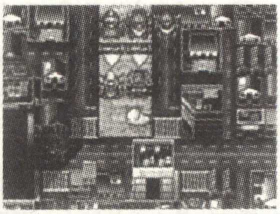
出现条件:完成“昆虫大恐慌,再次?”后直至第 13 话之间。

发生地点:VARS 司令室。

一天,当瞬兵和广美谈话之时,知道了近期有非常多的宠物失踪。当瞬兵离开基地时,他在入口处碰见了火鸟勇太郎和勇太,原来,勇太家中的小狗也失踪了,这事使勇太非常担心,于是 3 人便一同调查这事。







第13话 希望が暗に染まる时

胜利条件：敌全灭（BATTLE 1）

我方机体：バーンガーン

敌方机体：ギルディオン



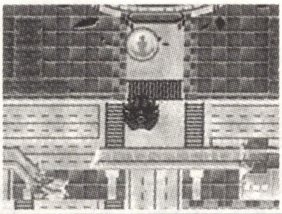
近来，瞬兵经常做着恶梦，而且每次都是梦见在海滨 DOME 之中的事情。不过，在梦中他的友人洋竟然变成了敌人ギルテイ，这梦使瞬兵非常困扰。正在此时，ギルテイ驾驶着自己的机械人ギルディオン出击，进攻瞬兵等人的基地。接受了任务的瞬兵立刻出击，与ギルテイ展开战斗。

胜利条件：敌全灭（BATTLE 2）

我方机体：バーンガーン

敌方机体：ダークギルディオン



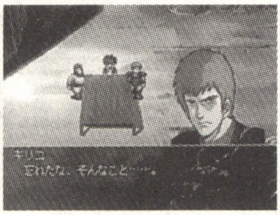


第14话 自分の中の敌人

胜利条件：敌全灭（BATTLE 1）

我方机体：スコープドッグ

敌方机体：ブルーティッシュドッグ、赏金稼ぎ ×3

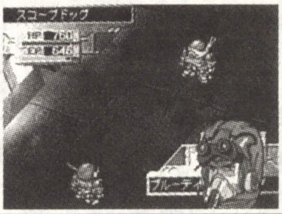


为了让瞬兵变强，他的老师将他传送到一个名为メルキア的惑星上。当瞬兵醒来之时，他已经在都市ウド之中，在这里，瞬兵认识到一个人，他是这个地狱的地方之中最强悍的人，他的名字是キリコ，他是一个不相信任何人的人，然而，为了要打倒政府，他又要再次出击了，于是，瞬兵便和其他人先行前进……

胜利条件：敌全灭（BATTLE 2）

我方机体：スコープドッグ、ブルーティッシュドッグ

敌方机体：赏金稼ぎ ×4、パープルベアー ×4



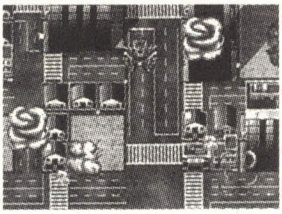


第15话 新たなる力

胜利条件：敌全灭（BATTLE 1）

我方机体：バーンガーン、ジェイデッカー、マクレーン、パワージョー、ダンプソン、自选3机

敌方机体：ダークグルディオン

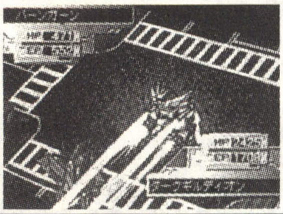


ギルテイ在街上四处破坏，要逼バーンガーン出来和他决战。勇者警察队先行出击，不过仍然无法将其制服，就在这时候，バーンガーン已经修理好了，而瞬兵亦刚巧回到现实世界之中，于是他便立刻出动和ギルテイ决一雌雄。但是，我方的攻击每次只能给与ギルテイ很小的伤害。最后，バーンガーン再次被击倒。

胜利条件：敌全灭（BATTLE 2）

我方机体：バーンガーン、自选7机

敌方机体：ダークギルディオン、ガニメデ（飞行状态）×8





第16话 狙われた古代遗产

胜利条件：敌全灭（其实只用击倒一机）

我方机体：バーンガーン、ジェイデッカー、マクレーン、パワージョー、ダンプソン、ドリルボーイ、自选2机

敌方机体：レッドガイスト、モーリエ、ブッチョ



在这战之前，出现的人竟然是在宠物失踪事件之中出现过的神秘男子，原来这人亦是来地球吸取星体能量的。他的目标是和ブッチョ等人一样，而且他更唤出七重变形体，不过，七重变形体并不愿和他们同流合污，所以他便自己离去了。ブッチョ等人的目标是古代遗迹，所以勇者警察队立刻前往阻止。

胜利条件：敌全灭（BATTLE 2）

我方机体：バーンガーン、セブンチ

敌方机体：レッドガイスト、ブッチョ





SUB SCENARIO 11　决战!海浜ドーム

胜利条件:击倒队长机

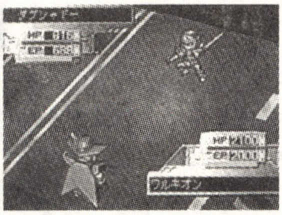
我方机体:ダグファイヤー、ダグシャドー、ダグウイング、ダグターボ、ダグアーマー、ダグサンダー

敌方机体:ワルキオン、ワルキオン ×4

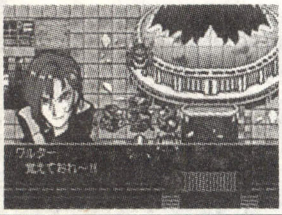
出现条件:完成第 16 话后直至第 20 话之间。

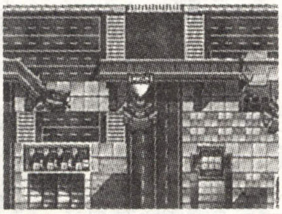
发生地点:ダグオン的房间。

这一战真是非常古怪,因为这是勇者们对"黄金勇者"之中的恶党——ワルター的决战。这场战斗并不容易,ワルキオン会分身成为 5 个,而最初的一个便是队长机,勇者们只有击毁这部"队长机"才可算完成这场战斗。









第 17 话　地球之歌

胜利条件:敌全灭(BATTLE 1)

我方机体:パーンガーン、泰丹X(ダ・ガーンX)、ペガサスセイバー、ランドバオソン、ジェイデッカー、自选3机

敌方机体:レッドガイスト、セーリエ、ブッチョ

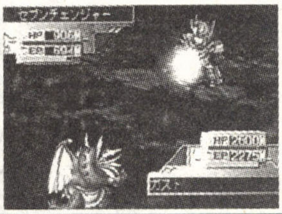
在火山位置敌人出现了,他们曾经在以前的战斗中与勇者们交过手,其中最强的可以说是レッドガイスト。不过由于这战之中是以 8 敌 3,所以应该可以应付得了,而玩者首先要解决的当然是レッドガイスト,之后便是ブッチョ,只要将这两人击倒那么战斗便可稳操胜券了。



胜利条件:击倒队长机(BATTLE 2)

我方机体:パーンガーン、ダ・ガーンX、ペガサスセイバー、ランドバオソン、ジェイデッカー、セブンチェンジャー、自选2机

敌方机体:ガスト、オベワンⅡ×6





SUB SCENARIO 12　トラ・トラ・トラ

胜利条件:击倒队长机

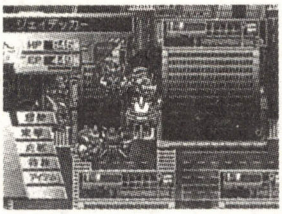
我方机体:パーンガーン、ジェイデッカー、スーパービルドタイガー

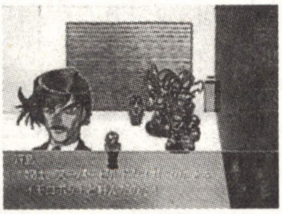
敌方机体:レッドガイスト、ホーンガイスト、ホーンガイスト、アーマーガイスト、フテラガイスト、サンダーガイスト、ティタンⅡx3

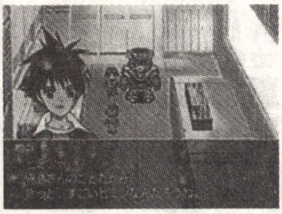
出现条件: 完成第 17 话后直至第 20 话之间。

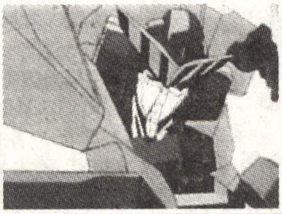
发生地点: ジェイデッカー的房间。

勇太和瞬兵一同去找田岛总监,从他口中得知原来战斗力平平的 4 部勇者警察可以合体成为威力惊人的スーパービルドタイガー。就在这时候,レッドガイスト又在街上进行破坏,于是,众人立刻出动。









SUB SCENARIO 13　大地之勇者

胜利条件:敌全灭

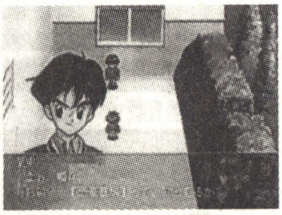
我方机体:ダ・ガーンX

敌方机体:レッドガイスト

出现条件: 完成第 17 话后直至第 20 话之间。

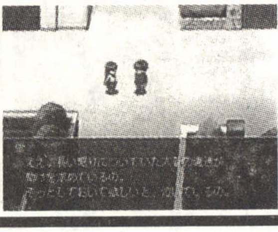
发生地点:ダ・ガーン的房间。

一天,星史突然问及瞬兵是否知道有关"恐龙墓场"的事,原来,在恐龙化石之中,是藏有一个勇者的,他便是守护着大地的勇者……在这之前,萤曾向星史提及过在恐龙墓地之中有一些古代的灵魂在呼叫着,他们在要求帮助。









第18话　黄金勇者登场

胜利条件： 击倒队长机

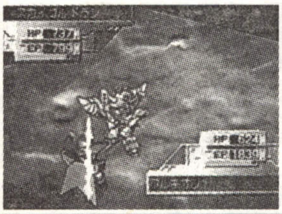
我方机体： バーンガーン、スカイゴルドラン、ゴッドシルバリオン、アドベンジャー、自选4机

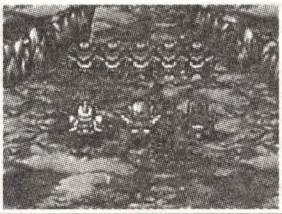
敌方机体： ワルキオン、ワルキオン ×4

ワルター在找寻能量石的下落，而他的手下却说在附近曾有能量石出现，这消息令ワルター非常高兴，为此他再次出动。而事实上，那里出现的是“勇者之石”，即是唤醒勇者的石头，并非恶太所要寻找的“能量石”。ワルター到达之后，向星史逼问“勇量石”的下落，正在这时，黄金之勇者出现在众人面前。









SUB SCENARIO 14　恋せよ乙女!

胜利条件： 敌全灭

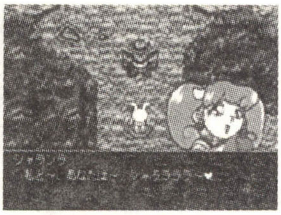
我方机体： バーンガーン、ジェイデッカー、スーパービルドタイガー

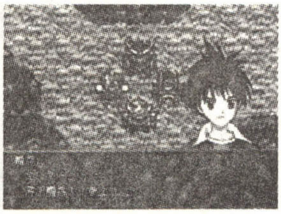
敌方机体： レッドガイスト、ホーンガイスト、ホーンガイスト、アーマーガイスト、ファラガイスト、サンダーガイスト、ティタンⅡx3

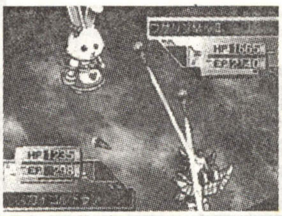
出现条件： 完成第18话后直至第22（黄金勇者路线）话之间。

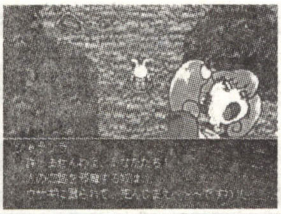
发生地点： ・ミ・ミ・ミ・ミ田的房间。

当瞬兵到黄金勇者的房间时，拓矢游说瞬兵和他们一同前往寻找能量石。不过，在他们面前出现的竟然是ワルター和シャランラ，为了得到能量石，拓矢等只好唤出黄金勇者。









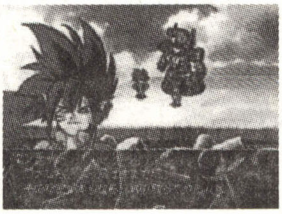
第19话　秘められた传说

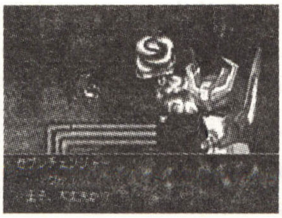
胜利条件： 击倒队长机

我方机体： バーンガーン、ダ・ガーンX、セブンチェンジャー、自选5机

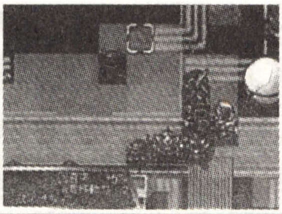
敌方机体： レッドガイスト、ダークギルディオン、オベロンⅡ×5

狡猾的レッドロン竟然利用ヤンチャー的好奇心，希望可以将上杉星史和ダ・ガーン消灭。没想到ヤンチャー竟一个人赴约，幸好瞬兵和星史及时赶到。可敌人亦是有备而战，レッドガイスト的助手竟是ダークギルディオン。虽然击倒队长机便可过关，但为了多赚经验值挠，不妨连ダークギルディオン一起消灭。









第20话　インターミッション

胜利条件： 击倒队长机

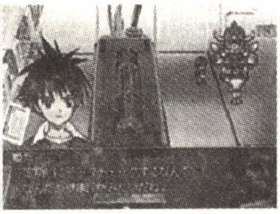
我方机体： バーンガーン、自选7机

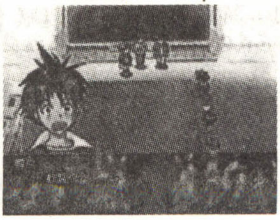
敌方机体： ガスト、ブッチョ、ティタンⅡ×6

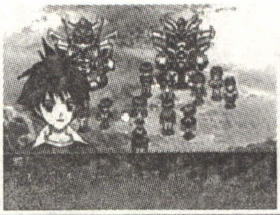
一开始是バーン的身体验查，因为一直以来他曾参与不同的战斗，所以身体或多或少有一定的损伤，定期的检查是必要的。

由于没有事可做，所以所有的勇者齐聚一堂，大家正可借此机会自我介绍。当介绍到瞬兵时，敌人突然来袭，众人立刻出动。

在此场战斗之后将会出现选项，玩者必须决定是随旋风寺舞人一起走还是留在原来的世界，这将会对以后的游戏流程产生影响。本攻略将针对选择随旋风寺舞人一起行动的版面进行介绍。







第21话　世界征服作战

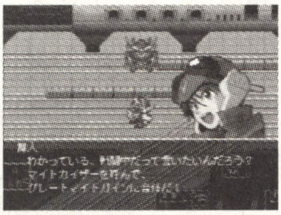
胜利条件：敌全灭

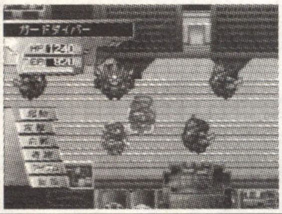
我方机体：ガードダイバー、ベトルボンバー、轰龙、グレートマイトガイン、バーンガーン、自选3机

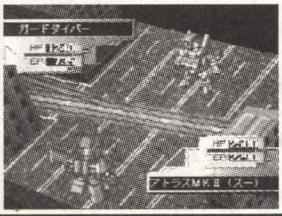
敌方机体：アトラス MKⅡ×3

瞬兵与旋风寺舞人一起来到新的世界，在这里他们再次遇到了舞人的老对手ジヨー。ジヨー以前一直是受人利用而对舞人产生了误解，此时他终于明白了自己的过失并认清了真正的敌人。在战斗之后，舞人从和ジヨー的对话中得知，罪魁祸首是マイトガイン，只有将他打倒才可解决问题，说罢ジヨー便离开了。









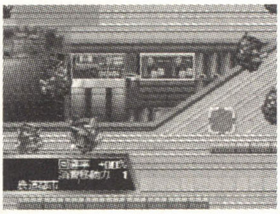
第22话　诀望

胜利条件：敌全灭(BATTLE 1、2、3)

我方机体：バーンクーン、グレートマイトガイン、轰龙、自选5机

敌方机体：アトラス MKⅡ×4

ジヨー去找エグゼブ，瞬兵和舞人也赶去相助。双方对峙时，バーマル来到并建议エグゼブ先行离去。当我方将敌人全部消灭之后，敌机体又再次出现，ジヨー告诉大家这就是所谓的魔物之力，而バーマル则得意地宣称魔之オーラ之力是无人可以战胜的。于是，瞬兵等人再次向敌人冲去。

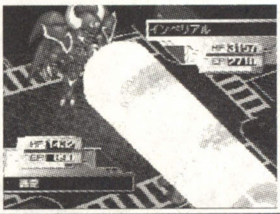


胜利条件：敌全灭(BATTLE 4)

我方机体：バーンクーン、グレートマイトガイン、轰龙、自选5机

敌方机体：インペリアル





第23话　迷い

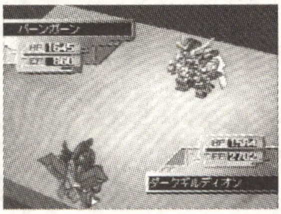
胜利条件：敌全灭

我方机体：バーンガーン

敌方机体：ダークギルティオン

瞬兵醒来时发现自己已置身于一个沙漠的世界之中，这时传来一个老人的声音，他告诉瞬兵此处是暗之世界，是因为人心中的黑暗而产生的地方。ギルティ也出现在这里，瞬兵与他展开战斗。当他将对方击倒后，老人再次出现，问他通过此次的战斗究竟感到了些什么，并且要他确认是否真的想解救自己的朋友。









第24话　本当に大切なもの

胜利条件：敌全灭(BATTLE 1)

我方机体：ダグラム

敌方机体：ラウンドフェイサー×3、クラブガンナー×3

瞬兵又来到了一个新的世界，在他到来的同时，クリン感到了有不寻常的事情发生，于是前往寻找，在路上她和联邦军遭遇，战斗展开。

胜利条件：敌全灭(BATTLE 2)

我方机体：ダグラム

敌方机体：ラウンドフェイサー×1、クラブガンナー×2

瞬兵从ロッキー口中得知，此处是名为デロイア的惑星，而他们此时正与联邦军作战。クリン让ロッキー和瞬兵先行离开，自己则迎战来犯的敌人。

胜利条件：敌全灭(BATTLE 3)

我方机体：ダグラム、クラブカンナー

敌方机体：ラウンドフェイサー×3、クラブガンナー×3





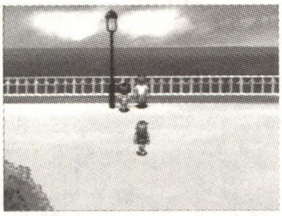
第25话　归还

胜利条件：击倒队长机

我方机体：バーンガーン、ダ·ガーンX、グレートマイトガイン、ジェイデッカー自选4机

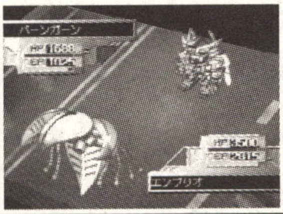
敌方机体：カスタムギヤ×8、エンブリオ

基地收到ギルテー的来信，他抓了爱美等为人质要挟圣勇者到东京湾人工岛来。勇太和星史得到消息后立刻出发，他们在目的地见到了シリアス。这时突然又发生了空间歪斜现象，舞人等人到来。当问起他瞬兵的下落时，舞人告诉大家他还处于次元跳跃中。果然，过了不久バーンガーン也出现在大家面前。









第26话　人工岛での决战

胜利条件：击倒队长机(BATTLE 1)

我方机体：バーンガーン、自选7机

敌方机体：グークギルディオン、ガニメデ×6

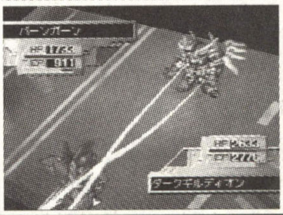
瞬兵与ギルティ展开战斗，当战胜后ギルティ却宣称瞬兵的力量根本不足以打倒自己。这时，ガードウイング到来，在他的帮助下救出了人质，瞬兵终于可以安心作战了。バーンガーン感到了新的能量，原来瞬兵的勇气已成长了，这使得バーンガーン变得更加强大，终于可以使用最终技“ドラゴンブレイク”。



胜利条件：击倒队长机(BATTLE 2)

我方机体：バーンガーン、自选7机

敌方机体：グークギルディオン、ガニメデ×5





第27话　现れし，绝望の影

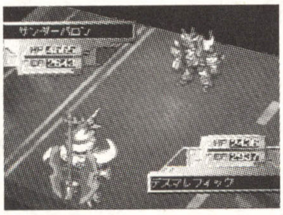
胜利条件：击倒队长机

我方机体：バーンガーン、自选7机

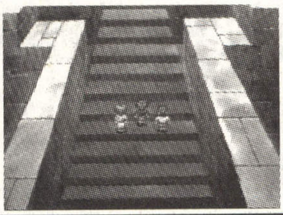
敌方机体：デスマレフイック、ガニメデII×6

在バーン的面前出现了セルツ，战斗展开。当胜利之后，カルラ出现在セルツ的身后，两人一起溜走。瞬兵问起洋的情况，爱美告知洋因为损耗过巨，此时仍在治疗之中。另一方面，タクヤ等外出寻找能量石，他们在シカック高原的ベバル之塔再次遇到了シリアス，而レオンカイザー也在此时觉醒了。









第28话　菜菜子

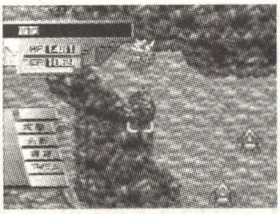
胜利条件：击倒队长机

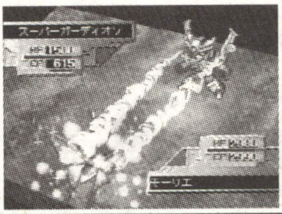
我方机体：バーンガーン、ダ·ガーンX、自选6机

敌方机体：モーリエ、ガニメデ×6

菜菜子在森林中感到似乎有人，而出现在她面前的竟是与她一模一样的女孩。这时，レディビンキー出现，而那人又变成了她的模样。原来此人拥有同化的力量，レディビンキー则想得到这种力量以对抗勇者。战斗之后，ルナ告诉菜菜子，那人是另一星系的生命体，她可根据周围的感情能量来改变姿态。







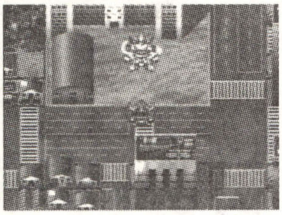


第29话　勇气ある者

胜利条件：敌全灭(BATTLE 1)

我方机体：バーンガーン

敌方机体：デスマレフィック

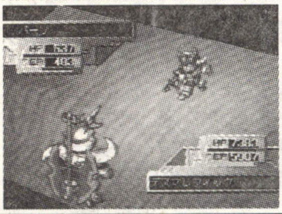


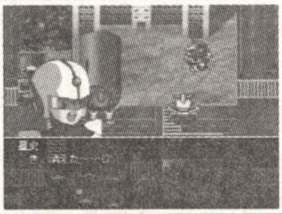
セルシ向グランダーク报告，勇者バーン勇气的来源似乎是一名人间的少年，为了证实这一点，他绑架了瞬兵。バーン得到消息，セルツ表示如果想救瞬兵就要前来与他战斗。第一仗是必败的，其后バーン在意识中得到瞬兵的鼓励，于是终于觉醒将セルツ打倒。战后，セルツ却说众人打倒的只不过是他的影子而已。

胜利条件：击倒队长机(BATTLE 2)

我方机体：バーンガーン、自选7机

敌方机体：デスマレフィック、ガニメデⅡ×6



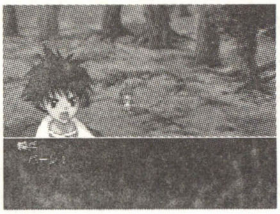


第30话　希望の翼

胜利条件：击倒队长机(BATTLE 1)

我方机体：バーンガーン

敌方机体：デスマレフィック、バンダー星人×8



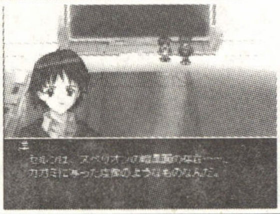
バーンガーン和瞬兵彼此呼应，セルツ出现表示自己正是要拿圣勇者和圣心的持有者来作实验，这里已经被特殊磁场所包围，是一片绝望的空间。在第一仗中，バーンガーン是一定会输的，战斗后，洋赶来相助，他让瞬兵先走，自己则留下来迎战セルツ。事后瞬兵与洋回到基地，两人谈起勇气的滥用将会产生欲望……

胜利条件：敌全灭(BATTLE 2)

我方机体：マッハスペリオン

敌方机体：デスマレフィック



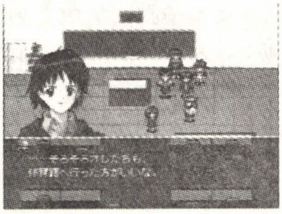


第31话　圣なる歌声

胜利条件：敌全灭(BATTLE 1)

我方机体：マッハスペリオン、自选7机

敌方机体：ブテダー、ホーマー、ネレイドⅡ×8

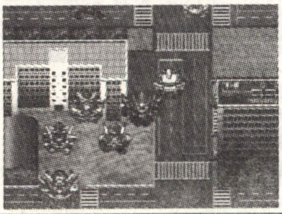


瞬兵、洋以及其他同学正在体育馆中聆听歌声，这时敌人突然出现，而バーンガーン此时正在修理之中，所以便由洋驾驶マッハスペリオン率队出战。当第一战结束之后，瞬兵向洋表示祝贺，看来此时的洋已经完全恢复而且可以独挡一面了。ナナコ唱起歌曲，而カルラ听到歌声后却感到头痛不已。

胜利条件：击倒队长机(BATTLE 2)

我方机体：マッハスペリオン、自选7机

敌方机体：カリスト、ネレイドⅡ×6



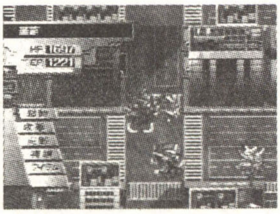


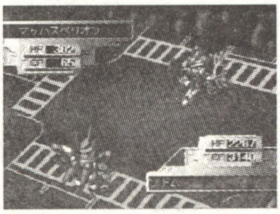
第32话　恐怖の洗脑ウィルス

胜利条件：击倒队长机

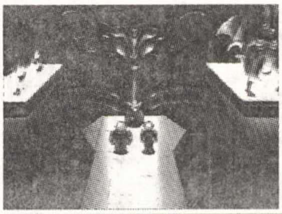
我方机体：マッハスペリオン、ダ・カーンX、自选6机

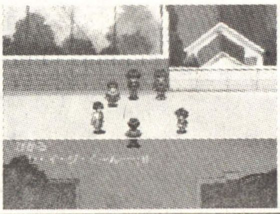
敌方机体：ソドム、ゴモラ





在学校的预防注射日，众人在路上发现了一个行迹可疑的怪人，感到危险的瞬兵随后追了下去。事实上，敌人正在策划一起洗脑计划。洋和星矢拦住了想要逃跑的シュラ，这时ジル也来到这里。在战斗之后大家谈论起ウイルス潜伏期间的事情，瞬兵等十分担心对方会在预防注射中作手脚，于是便立刻赶去查看。





第33话　勇气与希望

胜利条件：敌全灭(BATTLE 1)

我方机体：マッハスペリオン

敌方机体：カリスト

基地发现有敌人来袭，其目标是海滨ドーム。于是，勇者全员出动，此时バーンガーン已经修好，终于可以重新投入到战斗中。

胜利条件：击倒队长机(BATTLE 2)

我方机体：バーンガーン、マッハスペリオン、自选6机

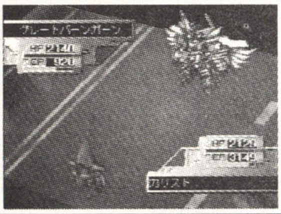
敌方机体：カリスト、ネレイドⅡ×6

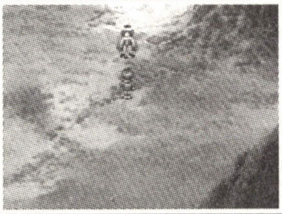
胜利后，众人感到カルラ有具大的悲伤之力。因我方发现能量炮对敌人不起作用，于是发动了G系统，合体后的グレートバーンガーン出现。

胜利条件：击倒队长机(BATTLE 3)

我方机体：グレートバーンガーン、マッハスペリオン、自选6机

敌方机体：カリスト、ネレイドⅡ×6



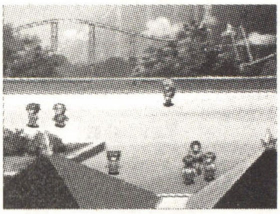


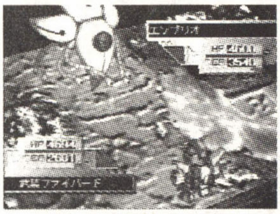
第34话　勇者の休日

胜利条件：击倒队长机

我方机体：グレートマイトガイン、自选7机

敌方机体：エンブリオ、カスタムギア×6





因为是休息日，所以瞬兵等人便前往游乐园游玩。众人在园中意外地遇见了シリアス，他立刻逃走。当众人追去上问他是否会感到寂寞，并邀他一同去玩的时候，他却蛮不讲理地叫出手下，声称要破坏游乐园。看来战斗是无法避免，当打倒了シリアス之后，瞬兵等返回基地，此时他们却想起刚才将勇太忘了……





第35话　大脱走を，阻止せよ

胜利条件：敌全灭

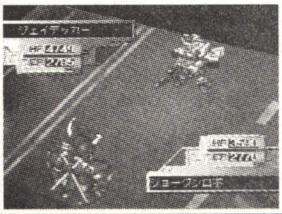
我方机体：ジェイデッカー、自选7机

敌方机体：ショーグンロボ、ブッチョ、デスマグネ、チーフテン×4

基地突然接到报告，原来田岛总督请求勇者立刻出动，此时海上监狱No.8正发生大规模的越狱行动。面对这一突发情况，我方立刻采取了应急措施，由ショーグンロボ为首的勇者部队立刻赶赴现场。此次参与越狱的敌人实力较强，如果我方配合有误的话，恐怕很难将其制服，建议大家以逐个击破为策略。







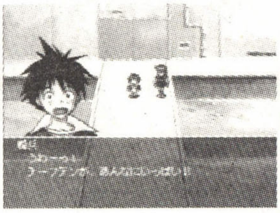


第36话　机械都市SOS!

胜利条件：敌全灭(BATTLE 1)

我方机体：デュークファイカー、バーンガーン

敌方机体：チーフテン×4

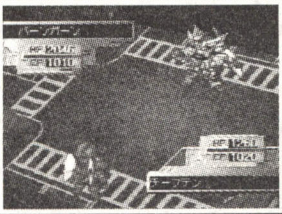


勇太和洋在探索时被フラックチーフテン拒之门外，于是两人立刻召集同伴展开战斗。另一方面，瞬兵和爱美也在进行着探索，突然间敌人出现了，瞬兵立刻应战。デュークファイヤー到来进行援助，我方力量大增。在本话中，还可以看到神秘的人物ビクテイム，他来到此处的目的究竟是什么呢？

胜利条件：敌全灭(BATTLE 2)

我方机体：バーンガー、マッハスペリオン、ジェイデッカー、デュークファイヤー、自选4机

敌方机体：チーフテン、アビスガード×6





第37话　ビッグマザー

胜利条件：敌全灭(BATTLE 1)

我方机体：ジェイデッカー、スーパービルドタイガー、自选5机

敌方机体：チーフテン×4

セルツ和ノイバー来到棺木前，原来他们是在期待着机械工学者エヴァ・フオルシォイク的觉醒。另一方面，瞬兵与自称超AI最强机械人的敌人展开战斗。

胜利条件：击倒队长机(BATTLE 2)

我方机体：ジェイデッカー、スーパービルドタイガー、自选6机

敌方机体：ビクテム、チーフテン×5

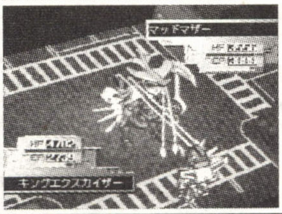
エヴァ已经醒来，ノイバー随即来到战场，由于发射了コントロール，我方面临极大危险。此时，レジーナ出现，警告众人应立刻撤退。

胜利条件：敌全灭(BATTLE 3)

我方机体：自选8机

敌方机体：マッドマザー、ビクテム、チーフテン×6



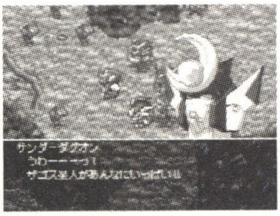


第38话　冰结都市

胜利条件：敌全灭(BATTLE 1)

我方机体：バーンガーン、ファイヤーダグオン、Sライナーダクオン、シャドーダクオン、サンダーダクオン、自选3机

敌方机体：ザコス星人×8



ダクオン队的众勇者与ザコス星人对峙，他们决心将其击退保卫地球。第一战之后，ルナ赶到，从她那里，众人得知ワルガイア三兄弟的末弟ヒドー已来到地球。此时天降大雪，爱美认为这并非自然现象，于是基地利用卫星探索，果然发现这一切都是由于ヒドー扰乱磁场所造成的。

胜利条件：敌全灭(BATTLE 2)

我方机体：ハワーダクオン、自选7机

敌方机体：ワルガイア・ヒドー、サンダーガイスト、ホーンガイスト、アーマーガイスト、プテラガイスト





第39话　火山岛，危机一发！

胜利条件：敌全灭(BATTLE 1)

我方机体：武装ファイバード、自选7机

敌方机体：ソドム、コモラ



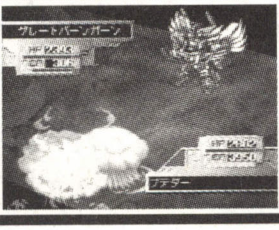
シュラ在火山岛找到了フェニックス星人的卵。另一方面，瞬兵等正在筹划ファイヤージェイデッカー计划。这时，突然发生了地震，众人于是立刻出发前往调查。在第一战之后，卵中的フェニックス星人出现，并与以ダイノガイスト为首的敌方一起与我方的勇者展开了战斗。

胜利条件：敌全灭(BATTLE 2)

我方机体：武装ファイバード、自选7机

敌方机体：サンダーガイスト、アーマーガイスト、プテラガイスト、フェニックス星人



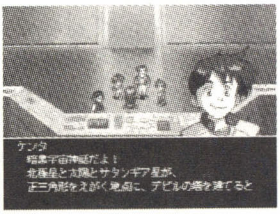


第40话　出现，デビルの塔

胜利条件：敌全灭(BATTLE 1)

我方机体：グレートファイバード、自选7机

敌方机体：ソドム、コモラ

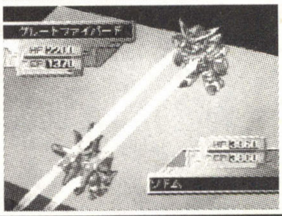


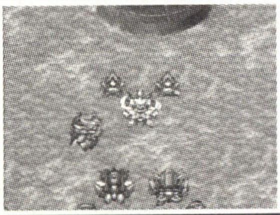
ドライアス声称："邪心、邪恶、退魔、腐败、不义、不净、不幸等能量给予了我力量，我将成为暗黑宇宙的绝对神。"敌人建立了デビルの塔，此塔位于北极星、太阳以及サタンギア星组成的正三角的位置，此处集结了暗黑能量。火鸟得知消息之后立刻出发，瞬兵放心不下，于是追了下去。

胜利条件：击倒队长机(BATTLE 2)

我方机体：グレートファイバード、自选7机

敌方机体：デスマレフィック、ハイ・ガニメデ×6



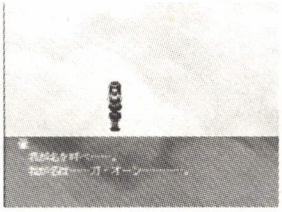


第41话　マイナスの岚

胜利条件：敌全灭(BATTLE 1)

我方机体：ガ・オーン、自选7机

敌方机体：シュラ・ゾル



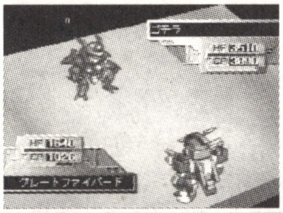
莹告诉星史，太古时期大地的守护者会因听到地球的悲鸣而苏醒。此时，ドライアス宣告自己为宇宙皇帝，拥有地球的支配权。众勇者听到后十分愤怒，决心粉碎ドライアス的邪恶计划。我方同伴们来到キリマンジャロ，此处正是古代勇者沉睡的地方，大家的努力没有白费，勇者终于苏醒了。

胜利条件：敌全灭(BATTLE 2)

我方机体：グレートファイバード、ガ・オーン、自选7机

敌方机体：シュラ、ゾル、ドライアス





第42话　大切な人のために

胜利条件：敌全灭(BATTLE 1)

我方机体：ウインガル・ジー、人马兵ブロマキス

敌方机体：ガリアン

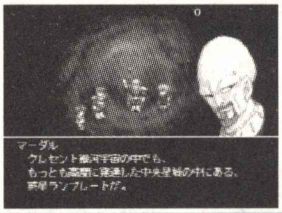


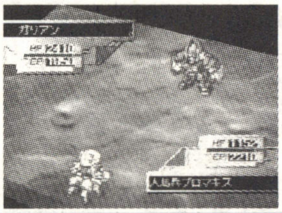
瞬兵来到クレセント银河系，在这里他遇到了流浪中的ジョルディ王子。作为征服王マーダル的客人，瞬兵帮助他与ジョルディ王子展开战斗。但后来，当瞬兵听到マーダル的狂妄野心时，他决心站到ジョルディ王子一边并与王子一起离开。当他们打倒了追兵之后，瞬兵再次进入了超次元移动。

胜利条件：敌全灭(BATTLE 2)

我方机体：ガリアン、人马兵ブロマキス(瞬兵)、人马兵ブロマキス×3

敌方机体：人马兵×2、重射兵モノコット×2、飞甲兵ウインガル×2



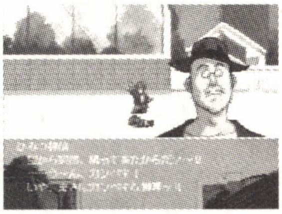


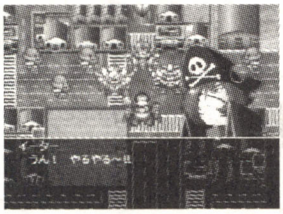
第43话　定破りの新勇者

胜利条件：击倒队长机

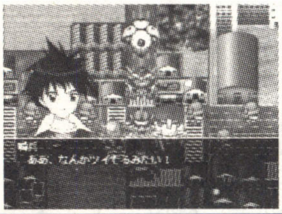
我方机体：バーンガーン、マッハスペリオン、グレートゴルドラン、キャプテンシャーク、Fジェイデッカー、自选3机

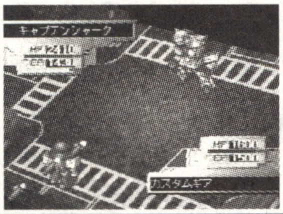
敌方机体：エンブリオ、カスタムギア×6





シリアス因感到了瞬兵的波动，所以立刻带人前来调查。洋率领其他勇者也来到此处，与シリアス两军对峙。这时，瞬兵已返回现代的世界，他与ひみつ侦探一起回忆了自己三次在宇宙中迷失的经历，从中瞬兵更加懂得了击败敌人的必要性。在和シリアス的战斗前，イーター的キャプテンシャーク出现。



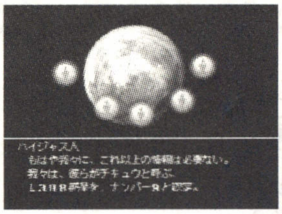


第44话　地球人精神净化计划

胜利条件：敌全灭(BATTLE 1)

我方机体：グレートエクスカイザー、ザンダーダグオン、自选6机

敌方机体：ダイノガイスト、ブテダー、ワルガイア・ヒドー、ホーマー

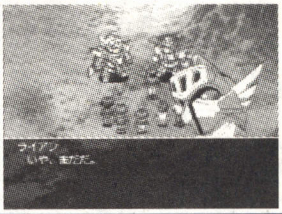


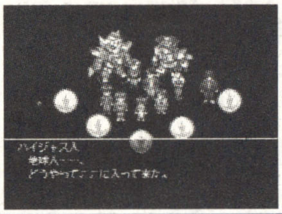
ヒドー、ダイノガイスト等ガイスター恶党与グレートエクスカイザー相遇，双方展开激战。战斗之后，ライアン等来到，这时ハイジャスター人的精神净化机械也出现了。绝不能将自己的命运交给他人来掌握，众勇者决心阻止敌方的计划，于是瞬兵带领同伴再次出击。

胜利条件：击倒队长机(BATTLE 2)

我方机体：バーンガーン、マッハスペリオン、サンダーダグオン、宇宙剑士ライアン、自选4机

敌方机体：ハイ・ガニメデ×6、デスマレフィック



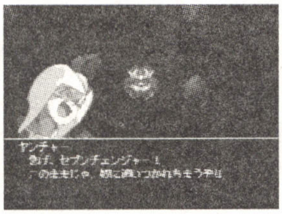


第45话　再会之时

胜利条件:击倒队长机(BATTLE 1)

我方机体:グレートバーンガーン、グレートダ・ガーンGX、サンダーダグオン、自选4机

敌方机体:モーリエブッチョ、ワルガイア・ゲドー



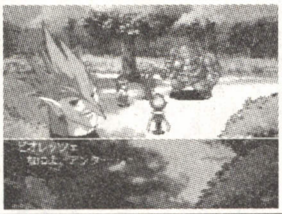
ゲドー与ブッチョ、レディビンキー等人逃走时遭到我方勇者的阻拦,于是战斗展开。在战斗结束之后,基地发现ダイノガイスト在キリマンジャロ附近有所活动,看来敌人又在策划着什么。爱美认为敌人的大本营很有可能就在月球的里侧,他们正在那里等待征服地球的最后机会。

胜利条件:敌全灭(BATTLE 2)

我方机体:グレートバーンガーン、グレートダ・ガーンGX、サンダーダグオン、セブンチェンジャー、自选4机

敌方机体:シアン





第46话　月の世界へ

胜利条件:敌全灭

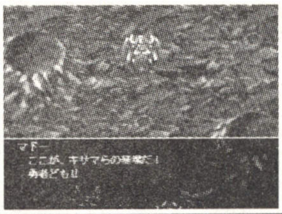
我方机体:Sファイヤーダグオン、Sライナーダグオン、シャドーダグオン、サンダーダグオン、自选4机

敌方机体:ワルガイア・マドー、ワルガイア・ヒドー、ワルガイア・ゲドー

勇者们决定向敌人发起总攻,等待他们的将是敌方最强的要塞。瞬兵整装出发,众人一齐到达了月球。在这里出现的敌人是ワルガイア3兄弟,他们比过去遇到时强了许多,如果稍不小心很有可能会有损伤。战斗之后,勇者们并可向时空城进发。另一方面,萤在劝说着レディビンキー等人,希望他们能放弃成见。









第47话　それぞれの决战

胜利条件:敌全灭(BATTLE 1)

我方机体:グレートダ・ガーンGX、ペガサスセイバー、ランドバイソン、セブンチェンジャー、自选4机

敌方机体:シアン

胜利条件:击倒队长机(BATTLE 2)

我方机体:Fジェイデッカー、スーパービルドタイガー、ジャドウ丸、ガンマックス、自选4机

敌方机体:ガイト、ハイ・ガニメデ×6

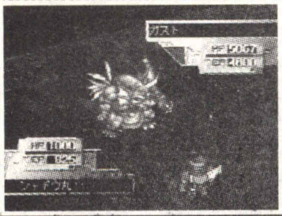




胜利条件:敌全灭(BATTLE 3)

我方机体:グレートゴルドラン、ゴッドシルバリオン、アドベンジャー、キャプテンシャーク、自选4机

敌方机体:エンブリオ





最终话　君のそばに

胜利条件:敌全灭(BATTLE 1)

我方机体:バーンガーン、マッハスペリオン、グレートマイトガイン、自选3机

敌方机体:アンペリアル

胜利条件:敌全灭(BATTLE 2)

我方机体:バーンガーン、マッハスペリオン、グレートマイトガイン、自选3机

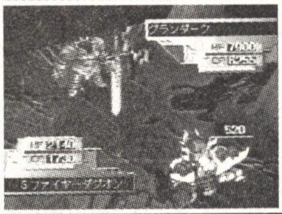
敌方机体:デスマレフィック

瞬兵等人冲入时空城,敌人不断出现堵截。勇者们冲破了一个个障碍,终于与グランダーク相对。在一场恶战之后,グランダーク因有魔障壁保护,所以并没有被完全打倒。此时スペリオン冲上前去将魔障壁打破,于是战斗再度展开。グランダーク虽然最后变身为"真グランダーク",但在勇者们的攻击下终于化为灰烬。

胜利条件:敌全灭(BATTLE 3、4)

我方机体:グレートゴルドラン等8机

敌方机体:グランダーク(真グランダーク)

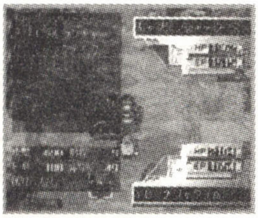




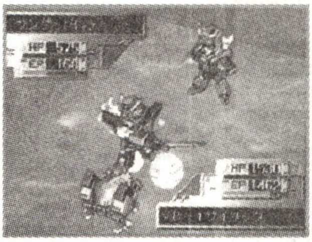
本作的隐藏要素

配合攻击

在本作中特定的两位勇者是可以作出配合攻击的，这些攻击都是威力极大的必杀技，如果善于使用的话将对战斗十分有利。但是,使用此技巧一定要注意到两位勇者能量的残余量，仔细安排使用是必要的。

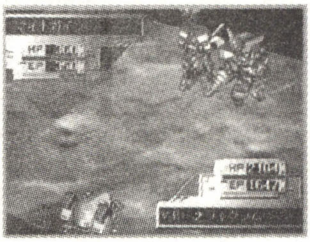


4 话以后可以使用
使用角色:サンダーバロン
配合者:武装ファイバード



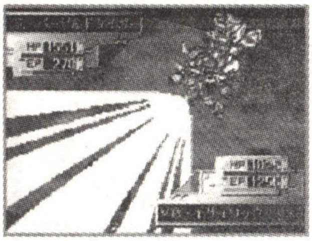
タイガーファング

24 话以后可以使用
使用角色:マイトガイン
配合者:マイトカイサー



タイガーファング

17 话以后可以使用
使用角色:スーパービルドタイガー
配合者:ジエイデッカー



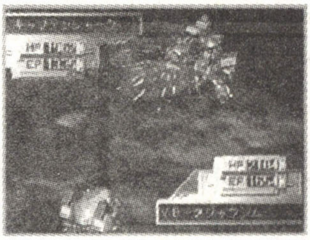
タイガーファング

33 话以后可以使用
使用角色:マッハスペリオン
配合者:バーンガーン



タイガーファング

43 话以后可以使用
使用角色:ギャブテンシャーク
配合者:アドベンジャー



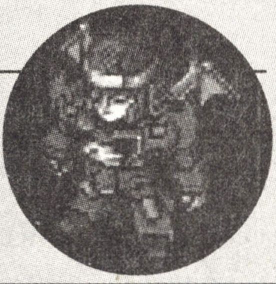
タイガーファング

隐藏机体将成为仲间

当满足特定的条件，玩者是有机会获得隐藏机体的。这些机体虽不是最强，但加以强化也可在战斗中发挥作用。

忍者刑事也可加入

在第 4 话“激斗!! シャドウ丸”中，只要在カゲロウ仍然生存的情况下完成胜利条件，这样在第 17 话时他便可加入成为仲间。



ブラックマイトガイン或ウサリン MKⅡ

在第 20 话时选择“ヌーベルトキオへ行かない”，在第 22 话便可得到ウサリン MKⅡ；如选择“ヌーベルトキオへ行”便可得到ブラックマイトガイン。



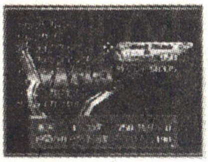
ブラックマイトガイン



ウサリン MKⅡ

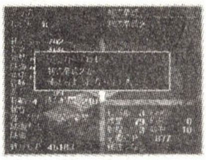
道具开发极为重要

在本作中，玩者可以在道具工场制作道具。随着道具的开发,种种新的更为实用的道具将会出现，其中有恢复 HP 的,也有用来恢复 EP 的,这将在战斗中起到重要作用。这些道具的开发需要依靠玩者拥有 CP 的数量，而 CP 是通过每场战斗获得的。



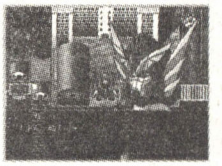
武器的改造

在 15 话以后，VARS 本部中将可对武器进行改造。玩者可以通过改造旧的武器来产生新的强力武器，而对那些常用的武器更是要集中力量进行改造。武器改造也需要消耗 CP，玩者在分配的时候要考虑到战斗中的需要。



バーン的改造

勇者バーン在本作中可以通过特定情节完成其强化的过程。此外,通过对攻击、防御以及命中三项能力的改造,也可使其获得一定程度的增强。此时的改造需要消耗 BP，究竟令バーン向什么方向发展，玩者可根据个人喜好决定。





玛鲁王国的人形姬

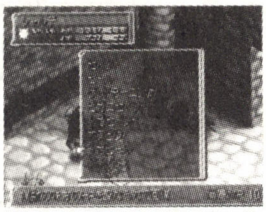
机种:PS　厂商:NIPPION SOFT WARE
类型:S・RPG　媒体:CD-ROM

游戏系统介绍

为了游戏的顺利进行，先在这里介绍给大家5个对游戏有利的小知识。虽然并不是特别重要，但是记住后绝对没有坏处。另外，在游戏中与村中的人交谈也是故事的一种乐趣，当游戏进行不下去时，请试着四处与人交谈吧。

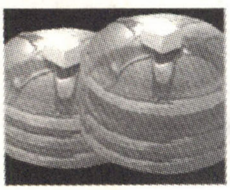
1 战斗　利于战斗的2种方式

在战斗中，最好有可使用恢复魔法的人（特别是游戏初期）和擅长直接攻击的人各1人（剩下的1人玩者可任意选择）。保持好这种组合并时刻牢记以下2种方式，那将是最完美的战斗组合。



▲シャルテ最适合负责回复，这样没有"圣なる守り"也没关系。

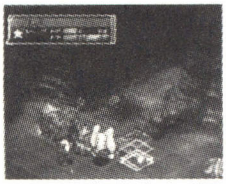
●えんそう&ごほうび的有效使用方法



コルネット的"えんそう"可以提升人偶的攻击力。虽然其效果只持续1回合，但却是非常有效的(特别是在不容易一击消灭敌人的游戏后期)，所以应该积极使用。至于"ごほうび"则不必要经常使用，应留到与关底作战时或危急时刻使用。

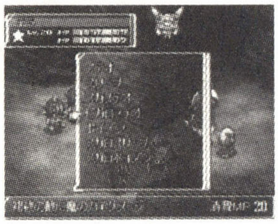
●充分灵活地利用自动指令

当与比自己弱的敌人战斗时，最好使用自动指令。在战斗中按△键的话，人物会自动行动(只进行移动和直接攻击)，这样战斗就轻松多了。最好在提升人物等级时使用，但要注意HP低时不能使用回复魔法。

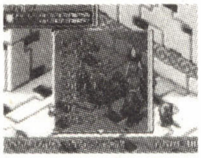


▲如果感觉到危险时，请马上回复到自己操作，以防万一。

2 魔法　牢记魔法各系统的特性



各种攻击魔法都有其不同的属性（火系、圣系等），而高等魔法分别有5种。这5种魔法，例如像"メガファイア"那样，是在基础魔法的名字前加上特定的词语。这些词语对于任何属性都是一样的，记住后可以马上了解魔法的效用（请参照右下表）。

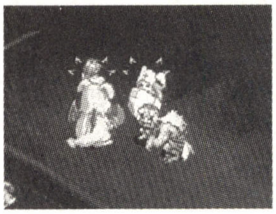


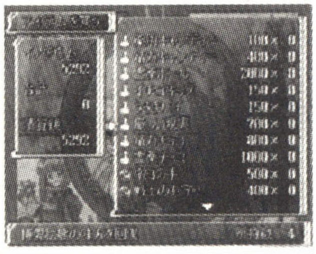
▲使用回复系魔法时稍有不同，请大家注意。

系统名	效果
-	开头没有特定单词的基础魔法
メガ	给单个敌人以中等伤害的攻击魔法
メガロ	给单个敌人以高等伤害的攻击魔法
ビガロ	给多个敌人以中等伤害的攻击魔法
ギガ	给多个敌人以高等伤害的攻击魔法
オメガ	给所有敌人以高等伤害的攻击魔法

3 异常状态　尽可能多准备恢复道具

"どく(毒)"、"ねむり(睡眠)"、"こんらん(混乱)"等异常状态可通过魔法来回复，但是会使用的人却不多，因此要尽可能多地准备恢复状态的道具，道具的名字和效果请参照下表。



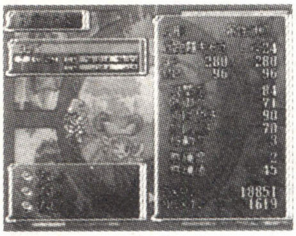


状态回复道具一览表

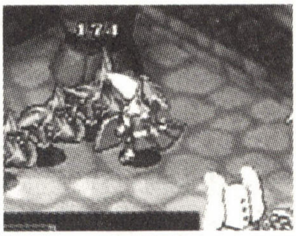
道具名	效果
目觉ましミント	解除睡眠状态(1人)
目觉ましボール	解除睡眠状态(多人)
毒消しポテチ	解除中毒状态(1人)
毒消しボール	解除中毒状态(多人)
マヒ消しがむ	解除麻痹状态(1人)
マヒ消しボール	解除麻痹状态(多人)
镇静グミ	解除混乱状态(1人)
イチゴキッス	解除石化状态(1人)
うさぎパイ	解除迟缓状态(1人)
严しい现实	解除博爱状态(1人)

4 熟练度 打败敌人 提升熟练度

熟练度(最大值为5)反映人物的危机率，这个数值越高，越容易出现危险情况。打倒一个敌人(直接攻击和魔法攻击皆可)让熟练值+1，达到一定值后熟练度将上升1。



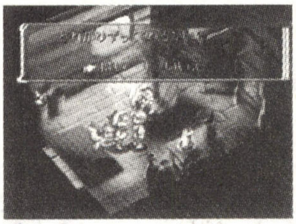
▲熟练值可在主菜单中用“**ステータス**(状态)”来确认。

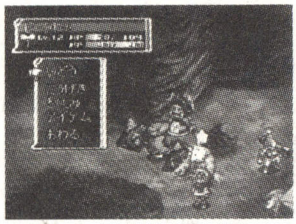


▲应先照顾擅长直接攻击的人物，提升他们的熟练度。

5 仲间 让怪兽加入的方法和仲间的最多人数

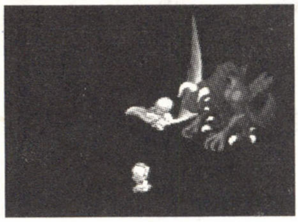
除了关底或最后出场的怪兽之外，几乎所有的怪兽都可以成为仲间。但是可以成为仲间的概率只有1~10%，所以是需要一些运气和耐心的。另外，可以成为仲间的人偶和怪兽最大限为32人(人偶类16人，怪兽类16人)，所以不要无限制地让怪兽加入，要时刻注意现有人数。





完整故事攻略

コルネットト是个漂亮的小女孩，与爷爷两个人住在オレンジ村。她可不是个普通的小女孩，在她身上有种神秘的力量，使得她可以与木偶们谈话交朋友。另外她还有一支喇叭，而这支喇叭也有某种神秘的力量。



一天コルネット梦到自己被怪兽追赶，关键时刻一位王子挺身而出击退了怪兽。两个人相拥在一起，正在这时コルネット却被叫醒了。原来她抱的是从小就陪在身边的小妖精クルル。“真是个变态，一定又作王子梦了。快穿好衣服下楼去，爷爷在找你。”来到楼下见到爷爷，爷爷送给コルネット一个吹喇叭的木偶。这个木偶叫シヤルテ，想要寻找自己的姐姐。谈过话后シヤルテ就会加入，这时爷爷会托コルネット去找一些红色的イノチウム。走出家门来到村子里，在商店门前有个音乐符号的告示牌，クルル建议为大家吹奏一曲也好挣些盘缠。于是コルネット掏出喇叭吹了起来，之后得到了15个イノチウム(此后的每个村庄、城镇都有这样一个牌子，吹奏一次所得报酬也会逐渐变多)。出了オレンジ村，到东方的“不思议之森”去。



刚一进入“不思议之森”就遇到了コルネット最怕的青蛙。在シヤルテ的帮助下总算收拾了这两个家伙。走得有些累了的两人在路边吃了些东西，クルル又建议唱支歌，于是コルネット又唱了首歌。休息后再往前走能看到一个路标上面写着“西：森林深处、ナタリ河 南：森林的洞窟”。接着往西走又看到一个路标写着“西：森林深处，小心魔女 南；ナタリ河”。走进森林深处，发现遍地是イノチウム，于是两个人开始找红色的イノチウム。突然间魔女ミヤオ带着几只小猫从树丛中冲出来。在一片乱轰轰的猫叫声中，魔女ミヤオ得意洋洋地说了一大堆话。“别理她”。コルネット转身要与クルル一起回家去。“居然敢不理我。”魔女一挥手几只小猫冲了过来。不过这几只小猫可没什么本事，几下子就被打倒，ミヤオ不得不使出拿手魔法召唤出一条大龙，只不过却是个磕睡虫。生气的魔女叫醒了大龙，这下子コルネット和クルル可害怕了，



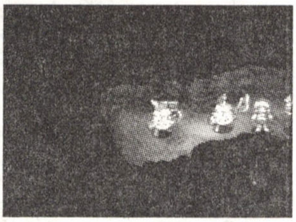
クルル当机立断马上投降了魔女。正在这危机时刻，一位王子冲了出来，一剑打败了怪兽，也吓跑了ミヤオ和那几只小猫。王子走了过来，“你没事吧，受伤了吗?”而コルネット这时已说不出话来了。森林外传来呼喊王子的声音。“手下人在找我，我有事要走了……。”等王子走了コルネット才明白过来。王子走后クルル飞了过来，“这就是有名的フエルダイナンド王子啊，人潇洒武功又这么好……。”

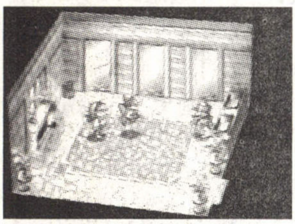
从这一天起コルネット天天望着窗外唉声叹气，闷闷不乐。“要是能再见王子一面该多好啊!”为了散散心クルル建议到王子住的マザーグリーン城去探探有关王子的消息。一进城门就听到王后为王子选妃的事情。接着在城中转转，在右侧的一间民房中一个老婆婆送给她们一个蛋。走出民房后那颗蛋变成了一个名叫キッド的生物，他告诉コルネット他是三个兄弟中的老ム，想去找找他的哥哥们并请コルネット带上他。吹上一曲小喇叭后，キッド就正式加入了。在酒馆中听到几个人说王子最喜欢吃鱼做的料理了。于是コルネット和クルル商量为王子做





顿好吃的。又听说ナタリ河的ボボ鱼好，于是两个决定到ナタリ河去捉鱼。出了门突然身后传来一阵爽朗的大笑，コルネット不猜也知道是那个烦人的エトワール来了。两个人从小一起长大,但后来却渐渐分开了。エトワールー眼看到想走开的コルネット就拉住她一阵乱侃。“哈哈……我现在要去服装店做新衣服，不知我定做的那套值100万的衣服怎么样了。你知道吗?是100万哪……,哈哈……”。说完エトワール转身走了。先别理她,两个人到ナタリ河去抓鱼。在通往森林洞窟的右侧岔路有一个白色的生物,走过去与之说话，它会消失,可暂时先不理它。在最深处可见到一个与キッド一模一样的生物。原来是キッド的二哥，在キッド的劝说下又加上コルネット吹了一曲喇叭，二哥テル也加入了。在ナタリ河边码头上早就站好了鱼妖怪，打败它们就能得到ボボ鱼。不过那些小猫又出现了,也许是闻到了鱼腥味,这些小猫竟然要抢ボボ鱼。那可不行! 收拾了这几只小猫后回来家中，在厨房里做好了一盘香喷喷的鱼料理。因为宫殿的守卫不让コルネット去找王子，クルル让コルネット去墓地。在墓地发现了一条暗道好像是通往王宫的。真不知クルル是怎么知道的。走近暗道的最深处的门就是王宫了。

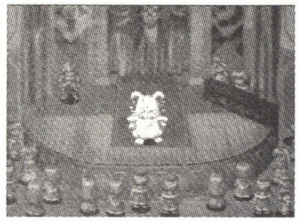




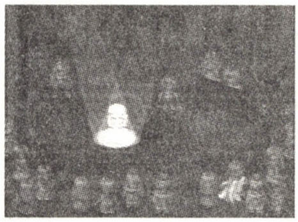
在王宫内，コルネット走出暗道却发现这里是王宫的茅厕，突然旁边一个厕所单间的门打开了，王宫大臣走了出来，没想到这里还是男厕。大臣过来进行质问,两个人先是极力奉承，最后只好把鱼料理扔到大臣头上逃跑了。这下子给王子的料理没了。

第二天，一出门就听说了有人行刺大臣的消息。进入マザーグリーン城，在左侧的一间民房内报名参加选妃大会。但参加大会是需要有件好衣服的，可服装店的衣服却全都被エトワール买光了。不过好心的老板又告诉了コルネット在不思议森林里有一间“改装店”，或许那儿有衣服。在不思议森林中上次遇到魔女的地方，两个人闻到一股味道，钻过树丛就找到那家店了。店中没有人,自己找找看吧。随便走进一个门，看到留言板上留言。上面写着请顾客先运动。接着掉下来几个怪物,叫什么运动呀。打败敌人进入下一间屋子，留言板上写着请顾客往自己身上抹盐。再往下一个房间写着请顾客别嫌热，流过汗就好吃了。到底什么意思?走进最里的屋子,看到餐桌上摆好了餐具,另外有几个小猫和一个猪厨师。看到コルネット,那个猪厨师带着小猫扑了上来,嘴里还大叫着“新鲜材料,新鲜材料”。打倒他后走进里间,发现件大狗服装。大狗向她们诉了一阵苦后又要求加入,看来只好用这套衣服了。





走进王宫的剧场，听完有关事项，没想到又遇到了エトワール，两个人决定一赌胜负。头一场是服装表演，当コルネット穿着大狗服装出现后惹得众人大笑，而台上的王子却觉得コルネット很眼熟。出了门クルル与コルネット大吵了一架，クルル也气跑了。突然看到エトワール和做大臣的父亲也吵了一架，王后劝说了父亲一阵，这时第二场又开始了。第二场是武力决胜负。经过预选只剩下コルネット和エトワール面对面站到一起，不过最后却是コルネット输了。醒来时发现クルル在身边，两人和好如初。在クルル的鼓励下，コルネット又走上了第三场比赛的赛场。第三场是歌唱比赛。比赛过后，王后宣布两人并列优胜，并请他们第二天参加王子的生日舞会。



第二天来到王宫与エトワール与一起走进宴会大厅，エトワール让コルネット与王子跳第一场舞。这时王子认出了コルネット，两个人边唱边舞双双落入爱河。舞会后在阳台上大狗出现，感谢她们圆了它的梦。这时大臣出现并认出コルネット就是那天行刺之人。击败了大臣与手下的怪兽后,王子出现并赶走大臣,两人又开始倾诉衷肠。



此时在天上，魔女マージョリー带着手下来着飞龙飞来。王宫一阵巨震后,王子交给コルネット镇国宝物“圣なる守り”就匆匆走了。来到大厅，发现原来是魔女们落到了王宫里。魔女マージョリーー看见王子就为之倾倒,本想用魔法迷惑王子,却念错了咒语,结果把王子变成了石像。マージョリー欲把石像带走，コルネット和エトワール上前阻止,但也被打倒。

为了救回王子コルネット决定外出旅行，但クルル却不同意。コルネット很伤心，却看到クルル开始收拾行李。到底是好朋友啊,“一路上有你,苦一点也愿意……”。

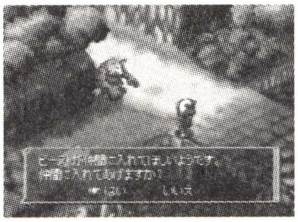


到了楼下与爷爷告别。爷爷告诉她在海对面的ブルーキャツト有个大贤塔者，那里有一位他的老朋友。要过海就必须乘船，到マザーグリーン找到船长家，船长却说他母亲病了，要吃青蛙料理，现在出不了船。另外还让コルネット去找青蛙。出了门走个士兵告诉コルネット说ナタリ河的青蛙好吃，于是两个人到了ナタリ河，在码头上来回走，遇到青蛙怪兽并打倒它们就可得到青蛙。不料小猫们又冲出来抢青蛙，结果当然是自找倒霉了。回到船长家，船长却让她们再做好吃的青蛙料理，这太强人所难了，クルル大发脾气。出了门那个士兵又说酒馆有好吃的青蛙料理。在酒馆听说バーグ(就是那个猪厨师)会做极好吃的青



蛙料理。走进不思议森林中的改装店，在里间看到正做饭的バーグ，这只死猪又扑上来，真是狗改不了吃屎。打倒バーグ和手下，在灶上发现カヘルハンバーグ，这下可以交差了。回到城中，船长终于答应出船了。回到オレンジ村，到道具屋右侧的房间里交谈得知一个叫コロ的死了。在教堂和墓地连接处会发现一个墓碑，调查墓碑会出现一条叫コロ的狗并加入。

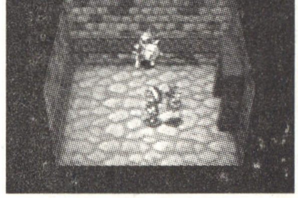
这时魔女的城堡中，魔女及手下正讨论解除咒语的方法。一名手下提出让王子所爱的人亲吻石像就可以解开咒语。于是マーシヨリー马上过去亲王子，咒语没解开却涂了石像一嘴口红，气极败坏的マーシヨリー命令手下在全世界寻找解咒方法。



出了マザーグリンー城，地图上又多了好几处地方。在大贤者塔又遇到了エトワール，她也带着手下来找王子，并要与コルネット展开爱情竞争。在ブルーキャット的酒馆听说猫眼石矿中妖精作怪。在猫眼石矿深处遇到了シヤルテ的姐姐玩偶テラ。原来テラ怨恨主人用针扎、石头敲她，玩腻了后又把她扔进河里。为了报复人类，テラ决定利用猫眼石来达到目的。在シヤルテ的劝说下，テラ也加入进来。在矿井最深处



拿到猫眼石后，再到大贤者塔去，把猫眼石放入在大贤者塔门口的小孔中，门就被打开了。进入大贤者塔，在通往塔顶的途中能遇到一个士兵人偶。与之交谈，他会问你是不是ムスタキ族的人。回答“是”，就会发生战斗。打败他后再与之交谈，他会称赞你们很强大并要求加入。吹一曲喇叭他就能加入队伍了。通往塔顶的路上有不少宝箱，千万别错过。



最后来到了大贤者的房间，而大贤者就是爷爷提到的那位老朋友。大贤者告诉了コルネット一个很长故事。大致意思是说从前有个玛鲁王国，国王命令他和コルネット的爷爷研究以前的古代文明，研究古代ムスタキ族的人偶技术。国王的目的是用来战争，而コルネット的爷爷则隐瞒了研究的成果。后来就国王把大贤者和爷爷赶了出来。爷爷在オレンジ村继续研究人偶技术，最终又用在了コルネット的身上。大贤一口气讲了一大段，但コルネット却早已不耐烦了。“那



么，解开王子咒语的方法是什么呢?”大贤者告诉コルネット，解开咒语的方法是王子所爱的人的吻，另外还需要“水之心”、“炎之心”、“地之心”、“风之心”和“雷之心”五块宝石。另外大贤者还表示他将与王后联系，让她们通过“湖のつりばし”。大贤者又唠唠叨叨地说了一大堆，コルネット却偷偷地跑了。在窗外出现几个可疑的身影，原来他们也是魔女的爪牙。他们把有关解咒的方法也告诉了魔女。魔女高兴地唱了一首歌，还立刻下令让手下人四处寻找这几种宝石以解开咒语。

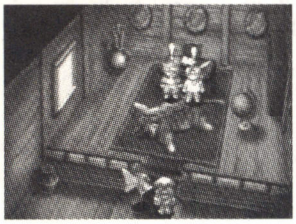


在ブルーキャット城的酒馆中见到两个女子，一个稍年轻一些，一个年纪大些。她们委托コルネット到海盗船上拿回リビニー的遗物，交给年轻的女子，因为リビニー是她的男友。在一间不起眼的民房的角落里有一个暗道口，暗道的尽头是海盗船停泊的地方。船口处有一个海盗兵想要调戏コルネット，但当得知是那两个人让コルネット来的后，马上毕恭毕敬地请コルネット上船，来到船上与人交谈得知リビニー在五年前白鲸沉没事故中丧生，而且人们都认为タクロフ有很大的责任。在タクロフ

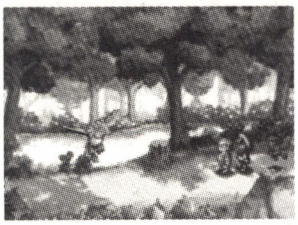


的房间中看到桌上タクロフ的日记，了解到一些实情。接着在船长室见到船长和タクロフ。交谈时リビニー的亡灵突然出现，这个リビニー就是船长的儿子。也许是承

受不了众人的压力，タクロフ请求リビニー的亡灵杀死自己，但是リビニー却将大家带到了五年前沉没的白鲸号上。船长见到儿子的亡魂而精神失常冲出屋去，接着タクロフ也追了出去。



在白鲸号的驾驶室中看到魔女的手下正偷偷摸摸地找什么，大概是为了“冰之心”而来的吧。拿到めずらしい指轮后，在船长室又见到了船长和タクロフ，不过还有一些鬼怪。打倒这些妖怪后，リビニー的灵魂又出现，事实上他的死纯粹是个意外，与タクロフ的没有关系。当真像大白后，リヒニー的灵魂也摆脱了原来的烦恼。他可以安心地回到天堂去了，而我们也将回到现实中。在船长室，タクロフ感谢コルネット为他平反昭雪，船长为了表示自己的谢意，把“冰之心”送给了她们。来到甲板上，マージフリー的爪牙又出现了，还要コルネット交出“冰之心”。一场大战后，那个爪牙落败，吓得从大海中游泳逃跑了。回到城中酒馆里，把めずらしい指轮交给那两个女子以安慰她们。至于那个年纪大的女子，原来是船长的大姐。



现在可以通过“湖のつりばし”了。走了不远就看到一只飞龙正在攻击人，救下那个人打败飞龙后，那个人上前感谢并作了自我介绍。他叫グワンジ，住在レッドホト村中，并请コルネット到他家去作客。分手后马上去レッドホト村，在村中了解到火山上的飞龙一直是村里人的心病，而那颗宝石“炎之心”也在飞龙的巢中。接受了村里人打败飞龙的请求，又在村子中买了些装备，レッドホット又向サルサ火山进发了。一到山下就见到魔女的手下クロウデイア，很明显她也是为了这颗“炎之心”而来的。走过很长的地道，途中也有物品宝箱，在飞龙巢门口见到了正与飞龙作战的クロウデイア。

当把飞龙打倒后，再次回到レッドホット村，一进村口就听到飞龙巢中传来的凄惨叫声。立即返回飞龙巢，见到村里人打死了飞龙，正在欢庆解除了危险。另外村里人还打算把飞龙蛋也带上。正在这时，サルサ火山突然喷发。人们乱成一团纷纷向外逃跑。コルネット想把飞龙蛋也带走，却苦于蛋太重了。クルル建议吹一吹喇叭，一曲吹罢，飞龙蛋立即变轻了。走出飞龙巢，但为时已晚，岩浆正涌过来，危机时刻，クロウデイア又出来抢“炎之心”。



打败她后，她却把コルネット带出了火山。在火山下クロウテイア告诉コルネット，飞龙的存在是为了控制火山，コルネット身上又将增加一项责任。一会儿飞龙蛋裂开，一只蓝色的小飞龙诞生了。



回到レッドホット村，在右下的房间与人谈话。有人会告诉她们，“湖のつりばし”看桥人已退休了。另外还说出了看桥人留下的开关用法：第一次，从上数的第2个和第6个开关，第二次从上数的第1个、第2个和第5个开关。

回到“湖のつりばし”在控制室中依法按下开关，通往南、北两个方向的吊桥就会放下。往北并通过“冰のほこり”来到了ホワイトスノー村，在村中得知住在“ナインテールの塔”的山神手中有“雷之心”。走进“ナインテールの塔”，在门口处看到有个人倒在树上。把他送回ホワイトスノー村，得知这个人叫アルバート，他的母亲病了，要用山神手中的“雷之心”治病，再进到ナインテールの塔中，在一间房屋子中又见到了一个士兵模样的人偶。与之交谈，人偶会问她们是不是マスタキ族。回答“是”就会发生战斗。战斗胜利后再与之交谈，对方会要求加入。再回到ホワイトスノー村，见到了アルバート和他的师傅，他们希望能与コルネット一起找到山神取回“雷之心”为アルバート的母亲看病。面对这样孝顺的儿子，还能说什么呢。又回到ナインテールの塔，在塔下师傅唱了一首给山神的歌。走到一间房间里，师傅一眼认出房间中的假墙壁，穿过假墙走进山神的房间，アルバート上前请求山神拿出“雷之心”。但山神也很为难，因为失去了“雷之心”，他们也将死亡。这回难题留给コルネット了。选择“是”就会打倒山神并得到“雷之心”，选择不是的话，魔女的手下会来抢“雷之心”，击败她后可得到“圣之心”如果打倒雷神拿到“雷之心”的话，魔女的爪牙仍将会出现，但结果自然是自讨苦吃了。之后回到ホワイトスノー村，治愈了アルバート母亲的病，师傅又把“雷之心”交给了コルネット。

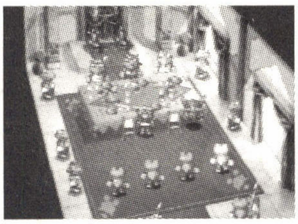




接下来再通过“湖のつりばし”往南走，来到オアシス村。村中有一个矿井，具说矿井深处是传中的世外桃源，因为凡是进去过的人都没有出来过，村里人都被禁止进入矿井，而矿井也被锁上，钥匙被矿主带走了。

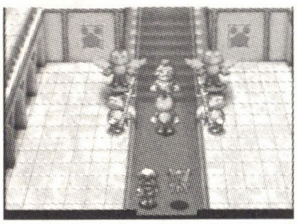


暂且放下オアシス村，回到マザーグリーン城。听说海盗们的船要开往ケロケロ村，于是コルネット也搭船到那里去看看。到了ケロケロ村，才发现这里是青蛙的王国。这里的人也都是青蛙的模样。村子的左上方有士兵站岗,因为路上有怪兽出没,已有许多人受害了。所以现在是不让通过的。不过士兵问コルネット是否不害怕危险。回答“是”的话,士兵就会让她们通过。在走过一片池塘的桥时，クルル和コルネット都感到一种异样。紧接着类似蚊子状的怪兽们出现了。一场血战后终于除掉了它们。过了桥走过一段通道，遇上了几位青蛙国派来的使者。原来コルネット干掉那几只怪兽为民除了害，因此青蛙国王要宴请她们,以示谢意。来到カエルブルク城,见到国王バスユダガマ和マリアロッグ，公主及未婚夫也到席后，宴会就开始了。



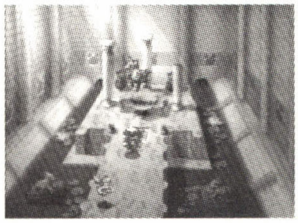
头一道菜是一碗汤，里面全是蚊子。国五在席上大谈野生蚊子与饲养蚊子的味道差别，クルル担心地看了看コルネットオ发现，コルネット已经昏过去了。第二道菜叫“りどりのはえ(跳舞的苍蝇!?)”。国王又介绍说，这道菜吃到嘴中还会有的苍蝇跳动的感觉……之后，国王又命令王宫乐队表演一番,又请コルネット出了个节目。

宴会后在宫中四处游逛一番，遇到了公主的未婚夫ボートガマ。他很担心公主是否真的喜欢他。四处逛罢再回到大厅里，ボートガマ抓住了一个探头探脑的年轻男子，



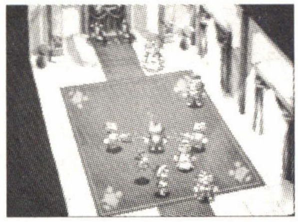
国王认为他是个刺客就下令处死，此时公主和王后也赶来。原来这个青年叫ミカエル,是公主真正的意中人,公主还请求父王允许他俩成婚，但被大发雷霆的国王给拒绝了。在王后的劝说下，国王让ミカエル去东南方的ガーマ神殿,取回宝石“地之心”,这样他就有资格娶公主。公主和ミカエル找到コルネット，请求她协助他们找到“地之心”。为了有情人终成眷属，也为了自己，コルネット答应了下来。

要进入ガーマ神殿，首先要走过一段长长的阶梯。在一个房间内又看到一个士兵人偶。让其加入的方法也与前两个人偶一样。先回答是マスタキ族，打败它后再与之交谈，这样这个人偶也能加入了。在神殿的大殿中见到ケンタウルス,战胜它后就能拿到“地之心”了。看来ミカエル



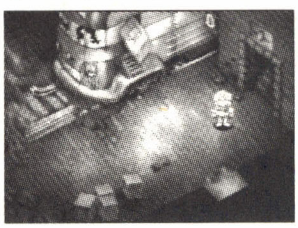
和公主的婚事的希望了。赶回王宫，ミカエル满怀希望地献上“地之心”宝石。但阴险的国王却突然下令杀死ミカエル。两个士兵手持长枪刺倒了ミカエル，在公主的惊叫声中，ミカエル慢慢地倒下了，在他眼前闪过每个人的表情却又渐渐地消失,一切都结束了。国王转身而去,只留下伤心的公主和死去的ミカエル的尸体。

回到ケロケロ村，コルネット的心仍惦记着公主。向街上的人一打听，才知道公主带着ミカエル的尸体到北方的“冰のほこり”去了。赶忙来到“冰のほこり”本来打算安慰一下公主的，但在通道中的一条死胡同里却看到了公主与ミカエル的墓碑。这真是一场梁山泊与祝英台式的悲剧。突然墓碑后跳出两只青蛙，原来是公主和ミカエル的灵魂所变的，它们感谢コルネット为他们作出的帮助，为了让天下的有情人都能如愿，他们希望加入コルネット去帮助需要他们的人。

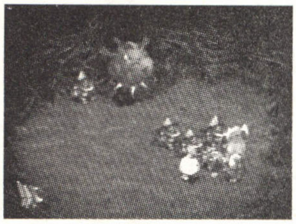


再到不思议森林去看看，还记得开始时提到的那个白色生物吗,现在可以去找它了。与之它交谈一阵后,它就会加入。在改装店的最里间见到了オアシス村矿井的主人，他把钥匙交给コルネット，并请求コルネット帮助人们解开地下的谜。拿到钥匙后进入オアシス村的矿井。一进入矿井就看到许多奇怪的东西而且还有火车! 当コルネット和クルル听到火车的汽笛声时，他们以为又是什么怪物来了，吓得一口气跑了老远。等她们停下来后才发现她们已经在火车中了，而且以前从オアシス村来到这个矿井的人也都在这里。由于长期被困在这里，这些人已经放弃了离开这里的希望,并组成一个村子,自称为ミミズ村人。在第二节车厢中有一个女孩子，如果有坏掉（气绝）了的人偶，可让她帮助修好。

在第三节车厢里见到了エトワール和她的手下，原来她也被因在这里了。エトワール也和其他的ミミズ村人一样放弃了离开这里的希望，甚至还劝コルネット不要白费劲了。但コルネット并没放弃，她为エトワール唱起了一首儿时常唱的歌曲。歌声深深地打动了エトワール，她也

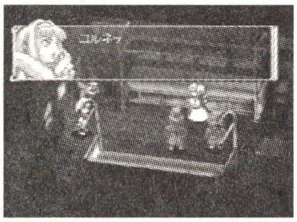


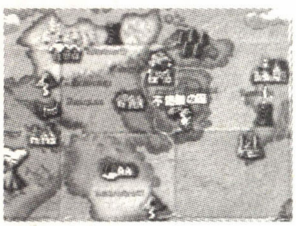
一起唱了起来，当这首歌唱罢，两个人的心中都充满了干劲。エトワール告诉コルネット，她们现在是在大蚯蚓(火车)的腹中。这只大蚯蚓有三颗心脏，而要打倒大



蚯蚓，就必须要同时打坏左、右两侧的心脏，之后再打坏正中间的心脏。エトワール和コルネット约定分别破坏左、右两侧的心肘，コルネット负责右侧心脏，而且必须在第6回合将心脏破坏。之后，エトワール就带着自己手下先走了。通过一段通道，在一个十字路口往右走，就能看到一颗大大的心脏。一定要在第6回合战胜它，如果早于或是超过6个回合的话，就必须回到车厢里再与エトワール说话，然后再来打右侧的心脏。破坏掉右侧心脏之后，与エトワール会合再找到中间的心脏，再消灭掉它。

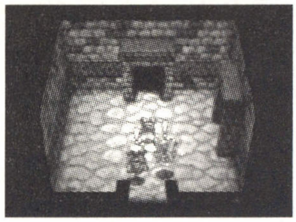
战斗胜利后，コルネット回到车厢中，在第一节车厢里，看到先行回来的エトワール正沫星横飞地吹牛。“那颗心脏有那么大，还有许多怪物，吓得コルネット都想逃了。但是我不顾一切地冲上去，面对这可怕的敌人……”。“エトワール，你在跟大家谈什么呢?”エトワール看到コルネット后，赶忙改口。“诸位，这就是我的好朋友コルネット。在这次战斗中她也做出了很大的贡献……。”人们一拥而上，表示对コルネット的谢意。正在这时车厢内一阵巨震，原来是火车失控了。一阵剧烈的晃动后，コルネット最先醒来。走出车外，发现火车停止的地方又出现了一个矿井的洞口，走进洞口，来到一处绚丽缤纷的世界。这里遍地都是财宝，乐得クルル一个劲儿地让コルネット多捡一些。但是コルネット却不忍心破坏这美丽的地方，因为只有自然的东西才是最美丽的，正说话间，宝石“风之心”出现了，这就叫好人有好报吧。





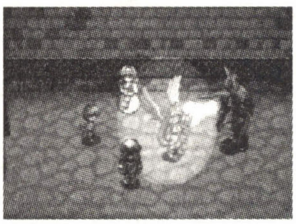
现在五颗宝石都找齐了，可以去救王子了。コルネット幸冲冲地赶回大贤者塔。但在门口却遇到了魔女マージヨリー及手下。魔女毕竟是魔女，一场恶战后コルネット不敌而晕倒在地上。正当マージヨリ一要从コルネット身上拿走宝石的时候，クルル身上发出了奇异的光芒，接着クルル就变成了一个生有翅膀的天使，マージヨリ一也被吓跑了。当コルネット醒来时クルル又变成了原状，但这一切都被躲在树林中的エトワール看见了。

来到大贤者的房间，贤者告诉她们魔女マージヨリー住在浮在空中的ビユーテイーヤツスル城，这五颗宝石就是通往那里的钥匙。把五颗宝石分别放在ホープケープ的五个祭坛上，就可以打开通往天空城的通道。另外，要解除王子身上的咒语，就必须让王子爱的处女去亲吻他。正说着，クルル突然晕倒在地。大贤者发觉クルル浑身发热，问コルネット最近有什么异常情况。这时エトワール进来，把她刚刚看到的一切都说了出来。为了解开其中的秘密，大贤者施法让コルネット和エトワール进入到クルル的梦中，去寻找真正的答案。



コルネット醒来时是在自己的房间里，旁边是一个小女孩，エトワール则躺在床上。叫醒了エトワール并且和那个小女孩交谈，原来她是小时候的コルネット，而她手中抱的那个人偶叫クルル。不久又一个小女孩跑了上来，他是小时候的エトワール。到了楼下与爷爷说话不久，就发生了一次地震。出门又见到了两小家伙，儿时的コルネット请长大了的コルネット为她们吹喇叭，而エトワール看到儿时的自己竟流着大鼻涕也感到很丢脸，但同时也勾起了她们对过去的美好回忆。来到教堂，看到母亲シエリー正在唱歌，接着又发生了一次地震。在街上得知シエリー是被爷爷从森林中捡回来的孤儿，后来嫁给了爷爷的儿子并生下了コルネット。回到家中与シエリー交谈，得知小コルネット和エトワール都失踪了。シエリー匆匆赶往墓地，爷爷请求长大了的她们去帮助シエリー。赶到了墓地看到小エトワール正一个人在那哭，原来小コルネット掉到墓地的暗道里去了。シエリー不顾一切地冲近去，コルネット也赶忙追了进去。

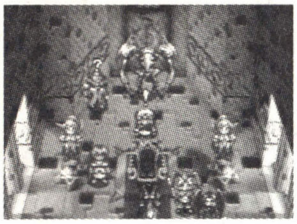
走进暗道的头一个门，看到王宫的大臣在和一个奇特的机器人在一起，另外还有シエリー和哭泣着的小コルネット。大臣的秘密被人发现了，于是就下令让机器人杀了所有的人，这时コルネット猛然回想自己的妈妈就是被这个机器人杀死的。看着冲过来的机器人，コルネット毅然地迎了上去。“我要改变历史，我想救回我的妈妈。”エトワール也冲上来与コルネット并肩站在了一起。大战中机器人被打败，正当她们正拍手称庆时，机器人又突然发动偷袭，眼尖手快的シエリー一把推倒コルネット并为她挡下了这一击，但她却受了重伤。机器人逃跑了，小コルネット哭着扑向自己的妈妈。“妈妈，你不能死”。“小コルネット，不要哭，为妈妈吹吹喇叭吧。”小コルネット忍着泪为シエリー吹了一首曲子。在乐曲声中シエリー向上天祷求，让她永远陪在她的女儿的身旁。也许是シエリー的请求感动了上天，シエリー的灵魂变成一个光球，并且飞到了地上那个叫クルル的人偶身上。



在大贤者的房间里，コルネット和エトワール都醒了

过来，不久クルル也醒了。コルネット留下エトワール照料クルル,自己踏上了解救王子的道路。

在ホープケーブ把五颗宝石分别放到五个祭坛上，当然要先打败祭坛前的敌人，然后站在外面的大祭坛上。阳光闪烁，コルネット被传送到了天空城ビューテイーヤッスル。

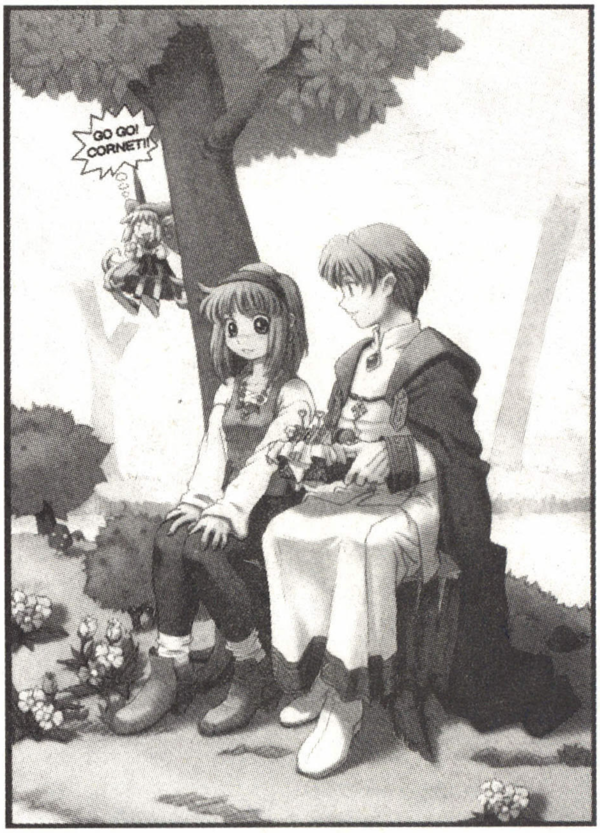


拐弯抹角终于走进了魔女的大厅。“你终于来了”,マージヨリ一阵冷笑,“看看到底谁才配作王子的心上人吧!”但是，这次可和上次不一样了。打败魔女后,她身后的门打开了，王宫大臣和那个机器人又出现了。大臣狂妄地说要统治世界，当然首先他要消灭现在这里的人。生气的マージヨリ一本想收拾收拾大臣，却又念错了咒语，看来整治大臣的任务又落到コルネット身上了。先与大臣说话,接着就展开战斗。与上回一样,机器人又被打败了。不过这次的机器人可能被强化了，一阵变化后它变成了金黄色,而且又能战斗了。外面传来了喊声,エトワール和クルル也赶来为コルネット加油。为了给妈妈报仇，为了救回王子，コルネット在心中呐喊着：“妈妈，王子请赐给我力量吧!”

机器人终于被打败了，大臣也被魔女和手下们带走了。在众人的注视下，コルネット走上去亲吻了王子的石像。咒语被解开,王子与コルネット也终于团圆了。不久,在教堂中コルネット与王子举行了婚礼并在宫中举办庆典。宴会中コルネット不知不觉地来到阳台上，クルル正独自坐在哪里。看到コルネット，シエリ一的灵魂从クルル身体中飞了出来。“再见了コルネット，我要到天堂去了”。“不,妈妈,你不要走。”“コルネット我曾请求上天让我陪在你的身边。现在,你有了丈夫,王子很爱你,我可以放心离开了。”“不,妈妈,请你不要离开我。”尽管コルネット大声哀求着，但シエリ一仍然飞走了。コルネット捡起又变回人偶的クルル,伤心地哭了……。

一年后……。

“生了,生了,是男是女?”,“当然是女儿了。”“你是怎么知道的,”这个嘛……”“应该起个什么名字呢?”“我早就想好了,就叫她……”。



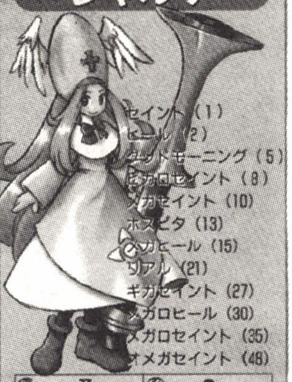
仲间人物介绍表

惹人喜爱的仲间人偶

在**コルネット**的冒险中能够加入的仲间总共有**15**人，这里把他们的状态数据介绍给大家。人偶的“**まほう**(魔法)”、“**とくしゅ**(特殊技)”旁边的数字，是能够学会的等级。表中是人偶的属性和移动力，以及各参数的成长率（升级时的参数上升率)。成长率由**A**(高)~**E**(低)共有**5**个等级。表中各项的看法参照如下：

属 属性	移 移动力	
H HP	M MP	攻 攻击力
防 防御力	す 速度	か 智力

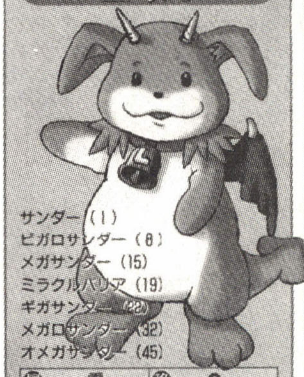
シャルテ



セイント (1)
ヒール (2)
グッドモーニング (5)
ピガロセイント (8)
メガセイント (10)
ホスピタ (13)
メガヒール (15)
リアル (21)
ギガセイント (27)
メガロヒール (30)
メガロセイント (35)
オメガセイント (48)

属	圣	移	3		
H	C	M	A	攻	C
防	C	す	C	か	B

Lくん



サンダー (1)
ピガロサンダー (8)
メガサンダー (15)
ミラクルバリア (19)
ギガサンダー (22)
メガロサンダー (32)
オメガサンダー (45)

属	雷	移	2		
H	A	M	C	攻	C
防	B	す	B	か	B

テラ



メテオ (1)
スリープ (4)
メガメテオ (7)
ポイズン (9)
ピガロメテオ (12)
メガロスリープ (16)
メガロポイズン (20)
チャーム (21)
ギガメテオ (25)
メガロメテオ (30)
メガロチャーム (33)
オメガメテオ (45)
デス (52)

属	魔	移	3		
H	C	M	A	攻	C
防	C	す	B	か	B

キッド



急進総身斬 (30)

属	風	移	3		
H	B	M	D	攻	B
防	A	す	C	か	C

ビリー

ファイア (1)
ファイアヒール (4)
ブレイブハート (8)
ビガロファイア (10)

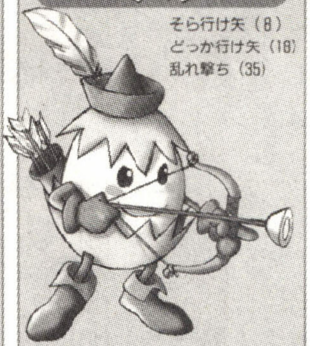


ファイアシールド (14)
メガファイア (15)
ギガファイア
メガロファイア (27)
オメガファイア (35)

属	炎	移	3		
H	D	M	A	攻	D
防	D	す	B	か	A

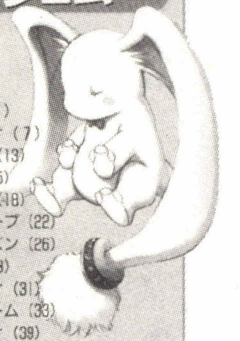
テル

そら行け矢 (8)
どっか行け矢 (18)
乱れ撃ち (35)



属	地	移	2		
H	C	M	D	攻	D
防	C	す	A	か	C

レジェム

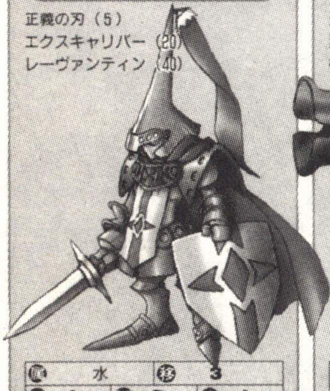


メテオ (1)
スリープ (2)
ビガロメテオ (7)
メガメテオ (13)
ポイズン (15)
ギガメテオ (18)
メガロスリープ (22)
メガロポイズン (26)
チャーム (23)
メガロメテオ (31)
メガロチャーム (33)
オメガメテオ (39)
デス (46)

属	魔	移	4		
H	C	M	A	攻	D
防	D	す	B	か	B

デューク

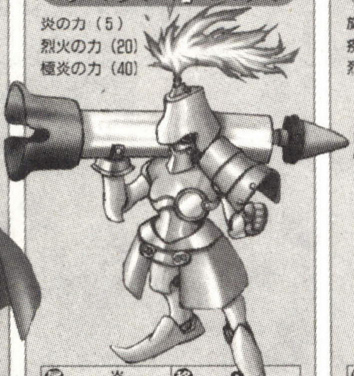
正義の刃 (5)
エクスキャリバー (20)
レーヴァンティン (40)



属	水	移	3		
H	A	M	D	攻	A
防	B	す	D	か	D

アルバトロス

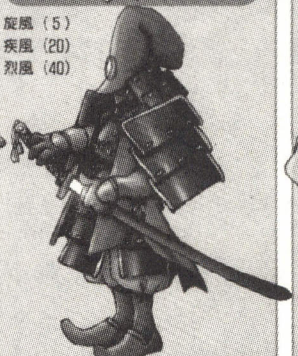
炎の力 (5)
烈火の力 (20)
極炎の力 (40)



属	炎	移	2		
H	C	M	B	攻	C
防	C	す	C	か	B

チバ

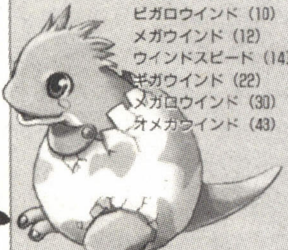
旋風 (5)
疾風 (20)
烈風 (40)



属	地	移	3		
H	B	M	C	攻	B
防	C	す	A	か	C

フレール

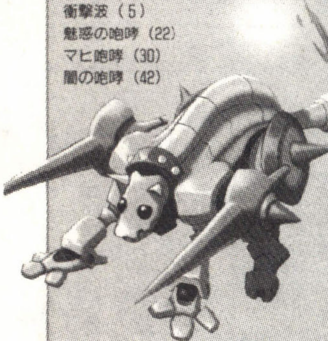
ウインド (1)
ウインドヒール (4)
トリックウインド (8)
ビガロウインド (10)
メガウインド (12)
ウインドスピード (14)
ギガウインド (22)
メガロウインド (30)
オメガウインド (43)



属	風	移	3		
H	B	M	B	攻	B
防	C	す	A	か	A

コロ

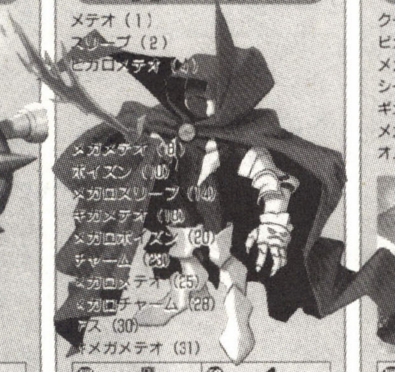
衝撃波 (5)
魅惑の咆哮 (22)
マヒ咆哮 (30)
闇の咆哮 (42)



属	雷	移	4		
H	B	M	D	攻	B
防	B	す	A	か	D

ナイトスポーノ

メテオ (1)
スリープ (2)
ビガロメテオ (4)



メガメテオ (8)
ポイズン (10)
メガロスリープ (14)
ギガメテオ (16)
メガロポイズン (20)
チャーム (23)
メガロメテオ (25)
メガロチャーム (28)
デス (30)
オメガメテオ (31)

属	魔	移	4		
H	A	M	A	攻	A
防	A	す	A	か	A

ケロライン

クール (1)
ビガロクール (6)
メガクール (9)
シールドブレイク (16)
ギガクール (17)
メガロクール (22)
オメガクール (29)

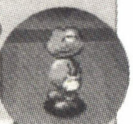




属	水	移	3		
H	C	M	B	攻	D
防	C	す	A	か	B

ミカエル

クールヒール (1)
ビガロクール (7)
クールダウン (8)
シールドブレイク (14)
ギガクール (16)
メガロクール (24)
オメガクール (29)





属	水	移	3		
H	B	M	B	攻	C
防	B	す	B	か	A

后记

这是一款难度不大的 RPG 游戏，而且游戏内容也比较轻松。游戏对金钱和装备的要求并不是很高，除个别关底外其余的敌人也不是很强，因此游戏中杀敌升级的部分并不像别的 RPG 游戏那样重要。

游戏中各个人物间的对话却具有很重要的意义，对于不懂日语的玩者来说可能困难一些，相信这篇攻略一定能够帮助大家充分体会这部作品中的剧情和乐趣。

爱、友情与勇气的RPG

桃太郎传说

——简易攻略

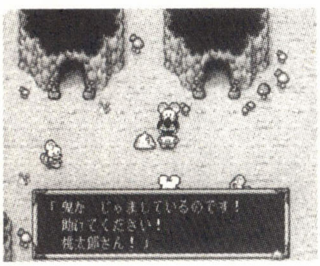
机种:PS	厂商:HUDSON	类型:RPG	记忆区:1
媒体:CD-ROM	发售日:1998年12月23日		

1. 桃太郎的诞生及初期事迹

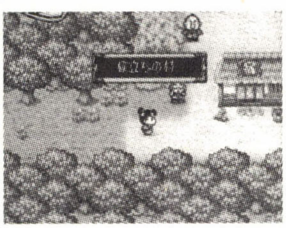
一开始,桃太郎什么装备都没有,蛮可怜的,所以要先到处打点一番,先和老公公谈话可得到鞋子,和老婆婆谈话可得100元及きびたんご,这二人是桃太郎的养父母(?),不过总之人是不错就是了。



离家后到下方的旅立ちの村,也不知道是不是桃太桃名声响亮之故,和村人谈了一下话就可以得到基本的武器和防具,田里有一只ウンチ可以加入成为仲间,而牛可以帮忙回复体力和技。其次向左上角走,到达カチカチの村后,没想到这么近就有事件发生了,原来左上方出去,走上山路上有个银之鬼,虽然他离得蛮远的,而且又不敢下来,可是村人还是很怕他,没办法,桃太郎只好上去和他对决了。村子外有个はやあし仙人,和他谈话即可学到快脚之技,也就是,只要按住叉叉钮走路速度就会加快了。



打倒银之鬼后,可看到大文字烧,神社前有三只会变身的狸猫,如果他们变得一样,会有好事发生喔。桃太郎接着向右方前进,有个きんだん仙人居,和他对决,赢了话可以学到きんだん之术。这是重要的回复法术,一定要学。附近有个老鼠洞,洞口有只老鼠,给他おにぎり,他就会让路,进去后是老鼠之村おむすびの村。原来,洞口竟然有一只怪物在挡路,虽然和桃太郎无冤无仇,但是守着要道不让人过,还是将它打倒吧。



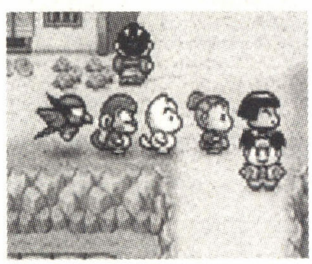
出来后前方不久就是穷神的ビンボ-の村,没想到穷神之村竟然暗藏有钱鬼,这当然是穷神之耻了,机关在中央的黄金像中,调查可出现密道,进去后打倒金之鬼,穷神之村即还原了。此时可以到神社附近加到铁のウンチ,同时,也有人来报告,老鼠之村完成了,不过里面没什么好东西,只有じんぱち可以加入仲间。左方走到底向下有ぬけだし仙人居,他会说很快的"上下左右上下左右",说完后,您只要用十字钮重复一遍,(注,用十字钮输入时是只要这些字一消失把上输入,这时还在对话中,但是不要管他直接输入,不要按○键跳过了)就可以学到ぬけだし之术了。



2. 桃太郎的狗和雏鸡的加入



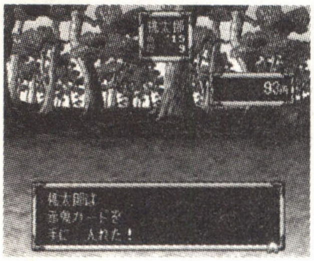
桃太郎继续向右上方前进,途中会遇到すずめのお宿1,里面有占卜店和开宝箱的游戏店,不过这不重要,重要的是先去附近找二个仙人吧,カ-ド仙人会给桃太郎卡片簿,可以看目前收集的情形如何,此外,いなずま仙人会要求桃太郎练习连射,只要对石头连打108下○键,就可以学到了。对了,拿到卡片簿后可回去找一开始的老公公要卡片。此外每个仙人居再去一次也可以拿到卡片,至于敌人的话,首领级是打完就一定拿到,其他则是同种大约20只便可拿到,收集卡片就像收集小徽章一样,也许没有什么必要,但总是增加一点乐趣。



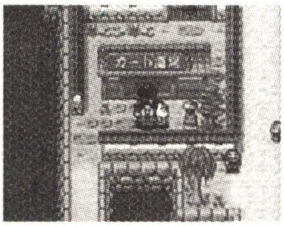
接下来桃太郎要挑战难过的并列洞窟,里面的吸血蝙蝠会降攻击力,是最先要打倒的,左方第二条路可通到底下一个筑穴工人处,使用いなずま即可轻松帮他打破挡路的大石头,至于正确的路,是右方第二条路,出口前有个宝箱藏有キジ,只要给他きびたんご,他就会加入。

出来后是个广大的平原,这里有些奇怪的鬼出没,像

是会考您文学和汉字的，还有个玩音乐的，不知道谁会突然叫他再来一曲就复活的。比较好的是有个福神，不过给钱给的不多，比较坏的有个天之邪鬼，他会让您二选一，上面的是在一定时间乱走，下面的是 HP 降到一，反正都是不好的。此外，如果遇到敌人太多的，就闪电(いなずま)下去了。

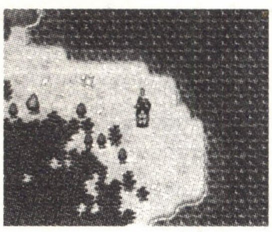


平原正中央就是ウンチの穴，带铁のウンチ来，可以遇到湖之女神，她会说，掉下去的是金的，银的，还是铁的ウンチ呢？回答铁的后，她会送您卡片和二个保值道具(加起来卖 150，真小气)，还有一个没用的术，ほうひの术，就是放屁之术，耗 MP2，对村人用只会得到一句“桃太郎你好臭”外，还看不出来有什么用，战斗中倒是不能用。

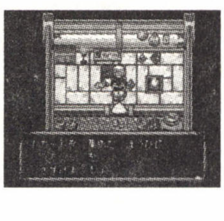


左方过桥过去，是ひえん仙人之居，如果要学的话，要回到すずめのお的宿屋中，带卷物回来，路途虽然遥远，但是传送术非常有用，还是再跑一趟吧。拿到ひえん之术后，就可以到北方的花さか之村去了，进去正左手方就是开花爷爷的家，里面开花爷爷和狗，互指对方是假的，可是谁才是真的呢？看看花开的情形就知道。和开花爷爷谈话后就要准备开打了(黑之鬼)，选项就算选错也没关系，虽然技会降到 1，但是，反正他会封住你的法术，只要多带点回复药就可以赢。打倒后就是樱花盛开的赏花季了，给狗きびたんご他就会加入了。

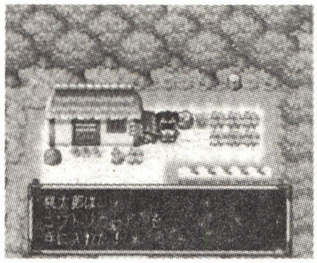
3. 猴子的加入与同伴们



然后，桃太郎将对决一颇难打的仙人，ろっかく仙人，从开花之村继续向左，先不要进入洞窟，向左到达ろっかく仙人居，因为ろっかく即鹿角之术，是对全体致命一击，威力强力，所以ろっかく仙人也蛮难打的，最主要的是，他快死时会连发鹿角之术，此时用きびたんご进行回复较好，如果打输，可能要多试几次了。不过鹿角之术也有缺点，就是它消费 MP 随等级上升而提高。



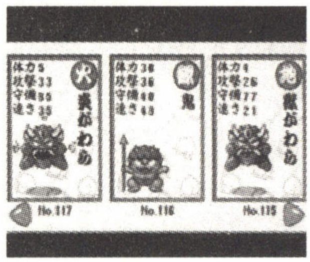
接下来过爬绳子的洞窟，这个洞窟要用到绳子，遇到折线就转弯，不过反正也看不到哪一条路是真的，随便选他可以，只是走错路要绕回来蛮累人的，底部左上角有个回



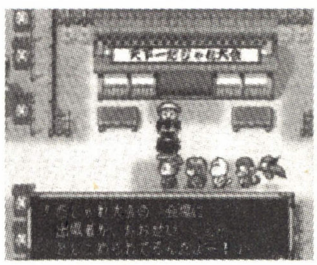
复之泉可以利用。至于真正的路是，一开始选右边第三条，然后再选右边第三条即可，出口前有个人会给您地图，可以看目前已通过的地方。

出洞窟后，右方马上就可以看到金太郎之村，不过就难度而言，先去让猴子加入较好，猴子在左上方的森林中，不太明显，进入后发现里面有一堆的传送点，这里我也不记得怎么走了。总之，身上带一个きびたんご，等遇到猴子时，给他就可以加入了。

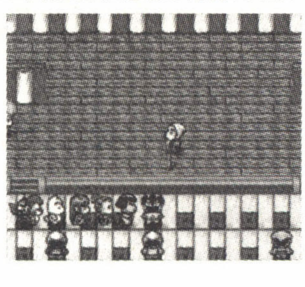
接下来回到金太郎の村，村子向北出去可到达洞窟，在第一层就可以加到金太郎，不过此时他尚是以仲间的方式加入的，底部可以看到有小孩被抓，然后金太郎推开岩石后，就要和笼灯鬼打了。对了，此洞窟右上方还有个楼梯可下去拿一些道具。救完小孩后，回村子就举行祭典了，由桃太郎和金太郎打大鼓。然后在热闹的气氛中，金太郎终于成为第二个同伴了。这样绕着大鼓跳舞的一群人中，有一个人谈话可以得到浴衣美人的卡片的。



金太郎不会法术，但是有耗 HP 的相扑技。接着一行人朝右方走，会走到すずめのお宿 2，这里有人会提道应先向下找浦岛太郎，再进入解谜之山，南方右边过桥后，有一间ふゆう仙人的小屋，在这里，桃太郎要通过落下穴的试验，重点是使用狗的特技侦察，当狗走到哪一格卡住时，就是那格有洞，然后再换桃太郎走，这样一来又多学到一个术了。

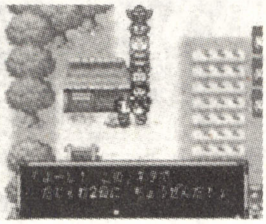


南下后到的浦岛の村，发现海边岩岸有鬼在欺负海龟，一看，原来这赤鬼和青鬼，与它们战斗相当容易，还敢说“我们故意欺负，等桃太郎过来”这类的话，打完后，海龟会报恩，带桃太郎去龙宫，不过女王却不见了，于是再回到浦岛の村，回来时恰好遇到浦岛太郎，他会很感激我们，而也加入队伍。女王呢？在村内右上方原本是一间空屋的地方，只要打倒たつまき鬼就可以救回了。接下来到再回一次龙宫，这次女王会款待桃太郎，并送五个圣器之一的龙之首饰，旁边的女宫也



会送卡片，并可欣赏宫女之舞，回到村中，之前开隧道的佐助也完工了，和他谈话亦可得到卡片。

4. 激斗！解谜山



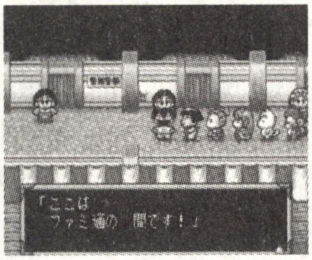
浦岛太郎加入后就可以正式前往北边的解谜山了，途中会遇到二个仙人居，右下方的是めざまし仙人居，只要用桃太郎的ほうひ之术，将他叫醒，他就会教浦岛めざまし之术。而左上方的是いだてん仙人居，要学会必须看清一闪而过的字，解答是，もももももももものうちすももももももものうちまもももみもももむもものうち，学成后，按叉叉走路的速度会更快。

接下来终于进到传说的谜之山，这里和酒天童子斗力前，他会先和桃太郎斗智，一楼的石板解答是；刚开始不要碰到石板，在左边数来第三个的石板的位置，由下往上一直线走，走到底就解开了。B1是翻牌游戏，谜底如下：

绿黄赤

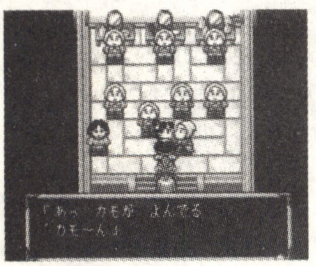
赤、黄只要每次都翻二个相同的就解开了。

青绿青

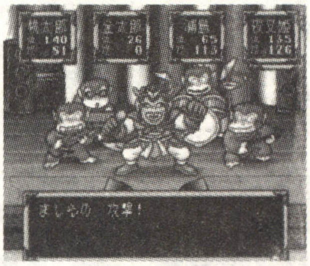


B2是选动物，这题我看不太懂，不过解答是右上角的ネズミ，B3则是问方位，解答为东北北南北，B4是推石头游戏，先走到缺口处，北二东三北三西二，然后回到原处，向北推到底，再向东二格就完成了。B5是猜颜色的谜题，解答是白青黄赤。B6是猜图形相异处，解答是左方中间。解完后，再走一段，就可以去打酒吞童子了，打倒后桃太郎即到雪原上。

不久的前方就可以看到双子的寝太郎之村，寝太郎竟然挡住向东方的通路上，原本想打倒他就过去了，但是寝太郎是村中的人气者，桃太郎不想得罪村人，还是另寻正途吧，听说西方的冰之塔中藏有冰室の削り火，可以叫醒寝太郎，就顺路过去吧。这里路上常有滑冰，可到村中买かんじき穿上就不怕了，不过2500实在不便宜，这里先说另一个方法，其实在冰上走时，上即下，左即右，所以只要走相反方向即可。



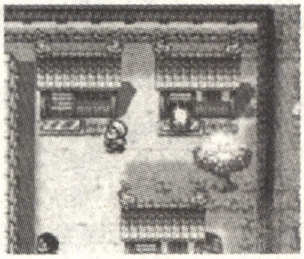
北边过冰是きっちょむ的小屋，他要的たまご可以到桃太郎的家，和鸡“对话”可得到，把たまご给他后，可以得到上冰之塔必要的かぎなわ。西边有きんどう仙人小屋，只要射箭射中了，他会给桃太郎しゃくねつの弓。这弓对冰系敌人有特效，是很好的武器。再往西边走，可以到すずめのお宿3，这里西边有个まもり仙人小屋，只要在他说开始后，一直不要动（什么钮都不要按），浦岛太郎就可以学到まもり之术。



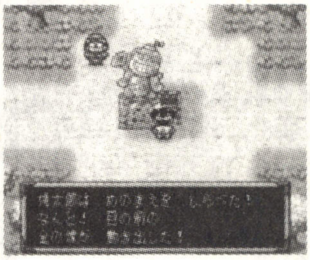
南方的森林听说有隐藏的宝物，不过该森林中的迷宫，常常有看似死路却可以通过的，蛮容易迷路的。接下来就可以去打冰之塔了，不过冰之塔入口锁住了，只好先去旁边的冰之洞看看，里面会遇到夜叉姬。夜叉姬会使用可怕的分身之术，打倒之后，夜叉姬即会加入，然后继续走下去可以得到冰之塔之键，然后就可以去打冰之塔了。冰之塔的路不难走，只要用かぎなわ吊过一些悬空之处即可。顶上打倒丑女后，就可以拿到冰室の削り火，叫醒寝太郎，就可以渡桥过去了。

5. 到达希望之都

过桥后就是太郎村的另一半边了，可以拿到下一部份的地图外，村子中藏有银次会偷走龙之首饰。出来后右方是ふういん仙人庵，只要听完他那一大长故事后，连续选はい、いいえ，浦岛太郎就可以学到。

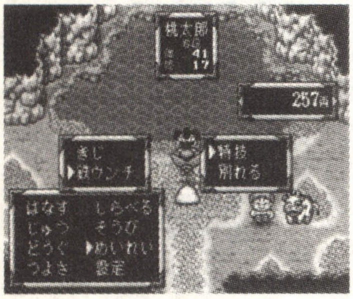


接下来向下走，就是微笑的大地，中途可以看到ほほえみ之村，村中充斥着嘈杂的音乐（又很难听），只要到中央的会场，多向几个人谈话，就会有人要求带他们离开（我是在第一排右边数来第三个人时出现选项的），带他们走到一半，会被ましら及其乐团ブル－モンキ－ズ拉回去听，然后打倒他们之后，就可以解放这个村庄了。



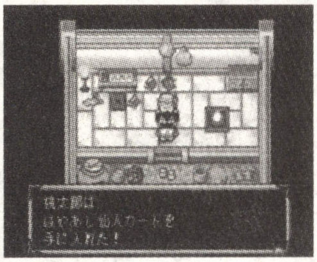
这个村的正下方有个りょうり仙人庵，是给夜叉姬学的制作回复药的术，他会要求夜叉姬带东西给他，第一个是だいこん，回到旅立ちの村的八百屋，就可以买到，第二个要带的是サンバ，到浦岛之村就可以买到，第三个要的是绮丽な花，只要到はなさかの村中的花店，每种花各买一个就可以了，然后最后是要こめだわら，这个要到おむすびの村，和左上角的老鼠谈话就可以得到，顺带一提，这里还可以拿到新的卡片。

微笑大地上有一些奇怪的敌人，像是历史之鬼会将你传回寝太郎之村，ギャンブル之鬼会和您赌钱，输了的话



钱可是会降到0,还有天之邪鬼z,会出现三个选项,选第一个是会传回桃太郎的实家,第二个是桃太郎技降到1,第三个则是连续遇到敌人。另外有个车内贩售之鬼,虽然会帮忙回复体力和技,但是如果喝到啤酒,走路可是会不稳的。

平原上的文字アホ,其实如果注意看,可以发现ホ中间有个树不太自然,里面是一个回复场所,左下方是オートバトル仙人庵,只要回答是,战斗中原本的问号,就会变成自动战斗了,不过说实在,这个自动不太好用,下方就是希望之桥,桥上有许多洞,可以用ふゆう之术躲开,不过要算一下该术大概什么时候消失作用,如果掉下去就要重来一次了。桥上比较麻烦的敌人就属きまいら了,最好在他合体前打倒,不然合体后的连续攻击可是很可怕的。



过了桥后,就是とこなつの村了,村中缺水,桃太郎和右上方的村长夫人谈话后,答应帮忙即可到左方的命之泉洞窟,打倒水鬼即可,然后和村长夫人谈话可以拿到卡片。继续向东北走,即可到达希望之都,都市被阿修罗所占,要抓女子当新娘,村中有间房屋有人在聚集讨论,桃太郎和他们谈过话,即决定由夜叉姬扮新娘演出,至塔中和阿修罗对决。阿修罗打到约一半会分身成二人,加上还会回复非常难打,不过最要注意的是,他临死前还会放出每人损100点的大攻击,打倒他,希望之都就恢复和平了。

6. 找回分散四地的同伴

希望之都回复后,发现里面非常的大,光是和路人谈话就可以得到不少卡片,里面还有卡片道场(可购买、交换,或是用猜拳赢得卡片)、服装店,看板店等,左上角有个澡堂,不过似乎只能进去男汤,游乐场中有五个小游戏可玩,免费的,打得好的话,又可以拿到一些买不到的东西,旁边还有花园,如果有种子,可以种在这里看效果。比较重要的是这里可以拿到下一部份的地图,如果之前有被银次偷走龙之首饰可以在料亭中问到位置,就在ほほえみ村社舍左方的石狮子,调查就可以了继续向东北方走,

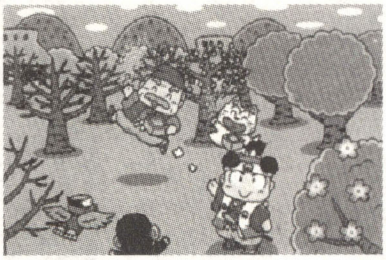




首先会遇到的是まいたん仙人庵,答案是'ひやかしならでていけ~!'(标点符号也要一并输入),是由夜叉姬学的再继续走,可以碰到另外一个おによけ仙人庵,只要不带任何道具(装备不算)去找他,就可以由浦岛学到了。

在北方并列地藏前,会在风神之谷遇到风神,他会将桃太郎的同伴吹至各处,桃太郎和キジ会到すずめのお宿4,此处向左走到并列地藏处可听情报,此外,有个地藏会加入,可以帮桃太郎挡住不少攻击。

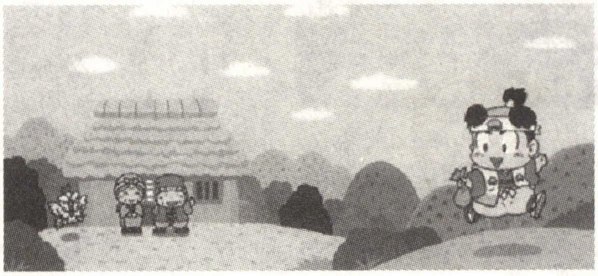
イヌ在花さなの村的开花爷爷旁,サル在希望之都,就是有一堆猴子的地方,金太郎则只要加入完イヌ和サル后,再回到すずめのお宿4就可以加到。而浦岛太郎和夜叉姬则在目前还没去过的地方。

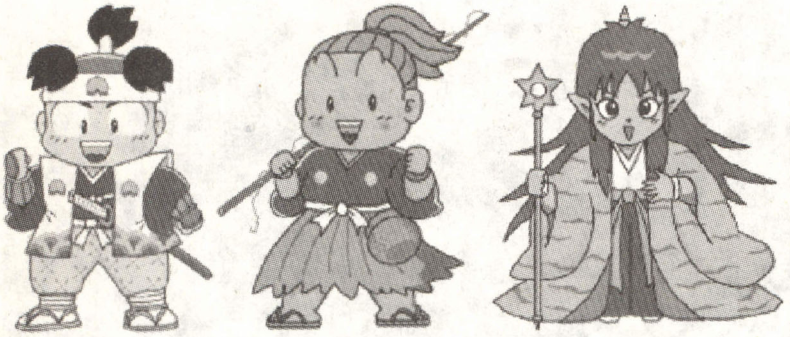


加入完金太郎后,就可以继续向南前进,叫金太郎砍倒大树(由左向右调查),此处的北方为友情的洞窟,是告诉密宝位置提示之用,需桃太郎一人单挑,而砍倒大树后的南方あまぐま洞窟则是取得密宝之用,再继续向南走,可以走到鬼之洞窟,而在出口处加回浦岛太郎。

出来后就到了盐ふきの村,在村中只要打倒盐吹之鬼,村子就回复和平了,桃太郎等人也拿到船了,此处右方为せんきん仙人庵,只要打倒他,桃太郎就可以学到せんきんだん之术,坐船南下前进,可以找到ふにゃら仙人庵,他会用走马灯来考验大家的视力,只要看准他出现的一刻,按○,就可以学到了(浦岛学会)。

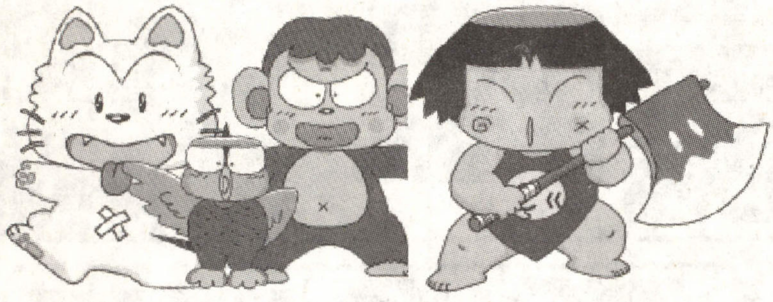
继续向南行走,可以找到すずめのお宿5,这里的宿屋中,桃太郎终于找回夜叉姬了,附近的はやて仙人庵,只要走到他身旁前,不要遇到任何敌人即可,可能要多试几次





吧，再往南走，还可以看到わざよせ仙人庵，他的要求只要おまんじゅう一个就可以了，可以到各地的茶屋买到，接下来遇到的是やまびこ仙人庵，他也是用走马灯，不过是数人数，答案是9。わざよせ和やまびこ都是夜叉姬的术。

这里的海域一带常常有河童出来偷东西，其中偷的频率高且偷得多的是黑河童，不过黑河童有其弱点在的，只要道具中有带きゅうり，它会优先偷，而且偷完会几回合不动，所以要防止被偷就是多带几个。接下来到了ウサカメ之村，这村爱到风神所苦，只要先到神社后方的树林中可以找到カメ石，就可以防止风神的强风了，进入北边的屋子打倒风神后，村人会给五样宝物的第四样ほうらいの玉，且此村附近的河岸，可以找到被河童偷走的东西。



下方较远处的ばいりき仙人居，他会将桃太郎等人传走三次，第四次，他才会教浦岛ばいりき之术。而左方的わざわけ仙人庵，则是要替他出门买东西，他会付你钱，要买なすび×2、すみれ×3、イワシ×6、やまいも×3、わらじ×5、はごろも×8，なすび可在旅店之村的八百室买到，すみれ在花さか之村的花屋，イワシ在浦岛村的鱼屋，やまいも可到中间以后村子的茶屋，わらじ则在前期的足屋，はごろも则在任意茶屋，全部都买齐后，他就会教夜叉姬わざわけ之术了。

7. 最终决战鬼岛

向南过了つづらの洞窟后，就可以到达ひこぼしの村，这里有ごず和めず二个敌人挡在桥上不让村人过去，因此桃太郎还是将他们打倒了，他们蛮弱的，五回合之内应该可以获胜，打完后就可以看一场たちばな祭典之后，屋中的人就给了桃太郎おりひめの笛，而且送给桃太郎一艘可行于外海的大船，而这个笛子可以在任意地方将船招来。这里有人给桃太郎下一地区的地图。

向西走就可以遇到すずめのお宿6，这里有人会告诉桃太郎每人最强装备，其中桃太郎是勇气系，金太郎是希望系，浦岛是正义系，夜叉姬是爱系，这里很快就拿到最后一部份的地图了。而到海中绕一绕，发现约3×3的小岛岛中有个洞窟的，里面就是每人最强防具及鞋子的，共有八件。此外，ウサカメ之村的下方小岛，有まんきん仙人庵，只要打倒它，桃太郎就可以学会まんきんだん之术。

とこなつ之村左方的黄泉之塔，里面有最后一样宝物つばめの子守贝，只要打倒守门的雷神和顶楼的罗生门之鬼，就可以拿到了。

集满五样宝物后，到すずめのお宿6北方的竹取りの村，可以见到かぐや姬，かぐや姬会给桃太郎卡片，并会告诉勇气之剑在すずめのお宿6北方发光处，取回后发现かぐや姬被抓到鬼が岛，和她的父母谈话也可拿到卡片。接着走到北方海岸处，会开出一条道路，直通鬼が岛。

进入鬼が岛后，必须先至左右二座塔分别打倒左右魂鬼，二个塔打该鬼时，都要先绕远路拿到钥匙开门，左魂鬼会回复生命，右魂鬼会加速，但是都不难打。接下来就可以打地狱了，里面共有七层，每层的场景都不同，而下楼梯前，都会遇到左场对小喽罗的战斗。到了底层就可以看到えんま大王了。えんま大王生命值非常高，而且对我方的伤害力极为恐怖，很容易将我方角色一击即死，这点要注意。打倒他之后便算爆机了。接下来就是大欢迎会，同伴一个一个送回家，最后桃太郎也回到一开始的家。

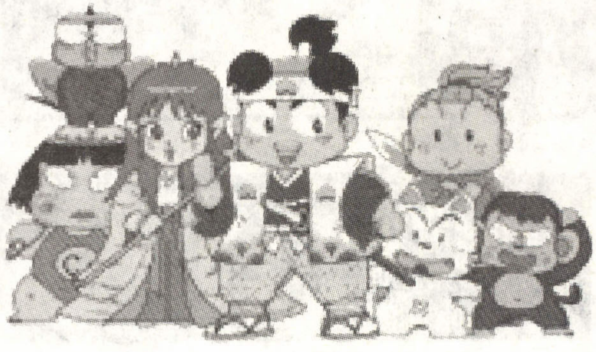
谜：收集卡片满会得到什么呢？

女汤如何进入？

金太郎、浦岛、夜叉姬的最强武器在哪？

有个被山围住的小屋要如何进入呢？

我想，这些谜就留给大家来解答吧！



机种:SS　类型:对战 ACT
厂商:SAI－MATE　媒体:CD－ROM

斗龙传说



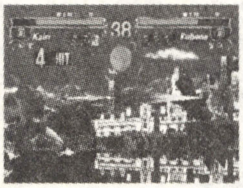
龙与人合为一体进行战斗的 3D 格斗游戏

カイン(凯恩)

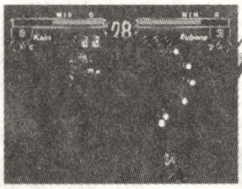
技名	出招
突き	↓↘→＋A
ゴッドクロー	→←→＋B D・P 10%
サンダーボール	↓↘→＋B D・P 30%
ライトニングプラズマ	摇杆 1 圈＋B D・P 40%
プラズマシュート	A＋B
シャイニングスラッシュ	A＋B＋C

连续技

跳跃 B→A→B→サンダーボール(4 HITS)(TOTAL:7 HITS)
跳跃 B→A→B→突→ライトニングプラズマ(TOTAL:5 HITS)



骑士的儿子



正正堂堂的战斗



王国骑士团长凯尼克的儿子，他接受国王的命令去讨伐凯撒龙，同时他也在探索父亲的下落。

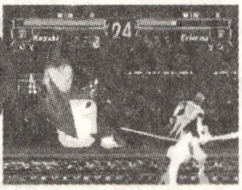
けやき

为了治好双龙城公主的病，她必须要取得凯撒龙的鳞。于是，她接受了国王的命令向着目的地出发。

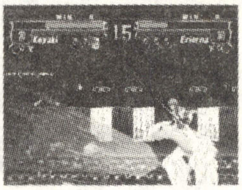


连续技

跳跃 B→A→B→(2 HITS)→华炎蜂(TOTAL:5 HITS)
跳跃 B→A→B→(1 HIT CANCEL)→ほたる(1 HIT)→华炎蜂(TOTAL:5 HITS)



忍术的高手



华丽无比的战斗

技名	出招
ほたる	↓↘→＋A
华炎蜂	↓↘→＋B D・P 20%
るりあやめ	摇杆 1 圈＋B D・P 30%
华莲	↓↙←＋B D・P 50%
樱鳞	→←→＋B D・P 60%
龙胆	A＋B
るりつばき	A＋B＋C

全角色共通技
（指令与角色面向右时为准）

○落下时的救出		○DOWN 攻击		○D・POWER 溜
D・POWER 30%	落下中 A＋B	D・POWER 10%	对手 DOWN 中 ↓↘→A 或 B	A 或 B 按住 B＋C(SP・消费)

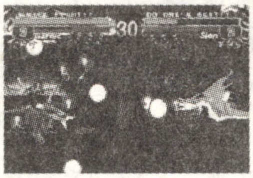
ガーニック(凯尼克)

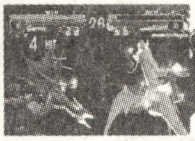
技名	出招
トリックスラッシュ	↓↘→+A
スピリッツ	摇杆1圈+A
ヘッドバンキング	→←→+B D・P 10%
ED	↓↘→+B D・P 30%
EE	摇杆1圈+B D・P 40%
HELLFACE	A+B
ストロボアタック	A+B+C

连续技

跳跃B→A→B→（2 HITS）→トリックスラッシュ（3 HITS）→ED(5 HITS)(TOTAL:12 HITS)

王国骑士团长





主人公的父亲



原王国骑士团团长，在讨伐凯撒龙的战斗中受到其魔法的控制，从而被操纵成为杀戮的工具。

ティナ(天娜)

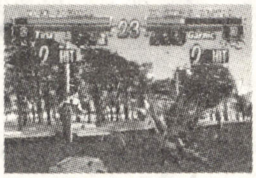


她带着魔法之龙的孩子来到了这个世界，这位顽皮的魔法少女使用出色的魔法与邪恶势力展开战斗。

连续技

跳跃B(3 HITS)→A→B(2 HITS)→きっくキック(2 HITS)(TOTAL:8 HITS)

跳跃B(3 HITS)→A→B(2 HITS)→でかでかグルグル(2 HITS)→とりぺるスター(TOTAL:9 HITS)



魔法为主的战斗



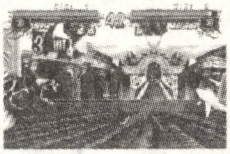
年幼的少女

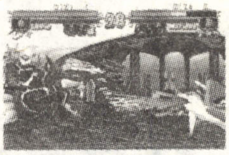
技名	出招
でかでかグルグル	摇杆1圈+A
きっくキック	↓↙←+B D・P 10%
とりぷるスター	↓↘→+B D・P 30%
でかスター	→←→+B D・P 60%
しゅっていんぐスター	A+B
すぺしゃるスター	A+B+C

レヴィ(雷文)

连续技

跳跃B(2 HITS)→A→B→スピンロッド（2 HITS)→触手攻击(2 HITS)(TOTAL:8 HITS)



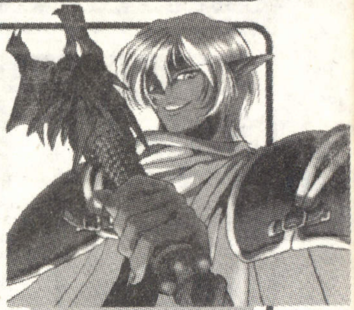


守卫时空的勇士从异界来到!

技名	出招
スピンロッド	↓↘→+A
触手攻击	↓↙←+B D・P 10%
ヤミノコドモ	↓↘→+B D・P 25%

技名	出招
ヤミノヌシ	摇杆1圈+B D・P 60%
カンゼンナルシッコク	A+B
ヒカリツラヌクヤミ	A+B+C





为了保证时空的平衡，雷文超越时空来到这个世界，然后与凯撒龙展开了战斗。

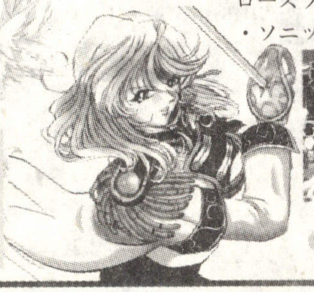
エリオーナ(艾丽奥娜)

连续技

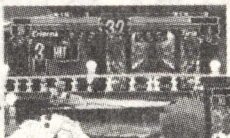
跳跃B→A(3 HITS)→B→テイルアタック(TOTAL:6 HITS)

ローズフラッシュ→跳跃B→A(3 HITS)→B→レイ・ソニック(8 HITS)(TOTAL:14 HITS)

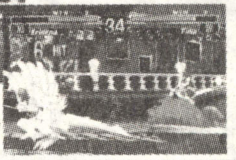




王国骑士团近卫队长，拥有美丽的容貌。她为了找寻下落不明的骑士团长踏上了旅途。



西洋剑术的高手



出类拔萃的武技

技名	出招
トゥルースセイバー	→←→+A
テイルアタック	↓↙←+B D・P 5%
ローズフラッシュ	↓↘→+B D・P 20%
レイ・ソニック	A+B
ホーリーライト	A+B+C

シオン(希恩)

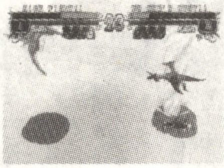
技名	出招
ループザトルネード	↓↘→+A
スプライトハンマー	↓↙←+B D・P 10%
シルフコーリング	↓↘→+B D・P 30%
ゲイル	→←→+B D・P 50%
ツイスター	A+B
ライジングウインド	A+B+C

连续技

跳跃 B→A→B→ループザトルネード(TOTAL:4 HITS)

跳跃 B→B→ループザトルネード→スプライトハンマー(TOTAL:4 HITS)

轻快的行动





风之一族的后裔

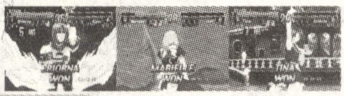


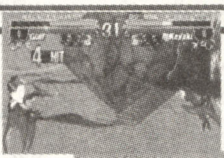
不听长老的劝告而出走的希恩是风的使者。她本是为见识外面的世界，却意外地加入了战斗……

ガルフ(高尔夫)

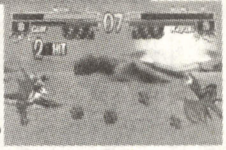
连续技

跳跃 B→A→B→スローイングロック(TOTAL:4 HITS)





凶猛的攻击



仇恨的火焰在燃烧





因黑骑士的袭击，小村被毁灭了。高尔夫的女儿在这场灾难中丧命，他怀着悲愤展开了战斗。

技名	出招
スローイングロック	↓↘→+A
パワーオブゴッド	摇杆1圈+B D・P 20%
ビットブレス	↓↘→+B D・P 40%
メテオストライク	A+B
ビッグクラッシュ	A+B+C

マリーユ(玛丽尤)

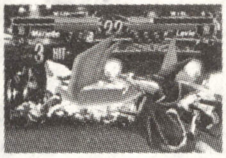
技名	出招
トリックカード	↓↘→+A
ディメンジョンソード	→←→+B
ドルフィンキック	↓↙←+B D・P 20%
レーザー	↓↘→+B D・P 40%
ジオソード	A+B
8th Day	A+B+C

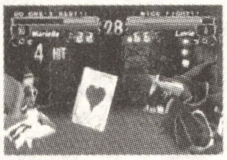
连续技

跳跃 B→A→B→トリックカード(2 HITS)(TOTAL:5 HITS)

跳跃 B→B→トリックカード (1 HITS キャンセル) →ドルフィンキック(TOTAL:4 HITS)

家族的仇恨



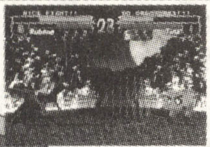


魔法之少女

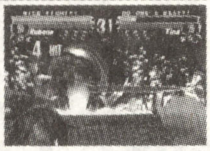


作为魔术师的玛丽尤在公演归来的前一天，她的家乡被黑骑士毁灭了。看到这一切的她决心为了家人讨还公道。

ルボーン(鲁波恩)



毒术的狂人



连续技

跳跃 B→B→バイティング (4 HITS)(TOTAL:7 HITS)

跳跃 B→A→B→デススイングⅡ或快爆弹丸或デスリング (7 HITS) (TOTAL: 4 或 4 或 10 HITS)





鲁波恩热衷于制造各种新型毒药，当他听说凯撒龙的传闻之后，便怀着获得新原料的想法出发了。

技名	出招
デススイングⅡ	↓↘→+A
バイティング	→←→+B D・P 20%
デスリング	↓↘→+B D・P 30%
快爆弹丸	摇杆1圈+B D・P 50%
デスチェイス	A+B
快爆弹丸 SP	A+B+C

勇者斗恶龙 ~怪物篇~

系统攻略解析

机种:彩色 GB	厂商:ENIX	类型:RPG	媒体:卡带(16M)
发售日:1998 年 9 月 25 日		周边:通信对战线、黑白 GB	

本游戏是 DQ 系列中最受欢迎的角色特利的冒险篇，其中最吸引人的地方除了能够对应彩色 GAME BOY，令游戏添加了缤纷的色彩外，最特别的地方就是能够将不同的类型的怪兽结合，变成一只更强的怪兽。另外有些怪兽的造型更是从未在以前的“DQ”系列中出现过，令游戏的新鲜感倍增，基于这些原因本游戏的魅力是不容置疑的。

项目画面指令解说

つよさ

在这项目中，大家可以确认现时怪兽角色的各项能力值，至于各项能力的意思如下：

こうげき力	怪兽现时的攻击力
しゅび力	怪兽现时的防御力
すばやさ	怪兽的速度，速度越高战斗时便能越快作出攻击
かしこさ	怪兽的智慧，对魔法的攻击力及防御力有很重要的影响
やせい	怪兽的野性度，数值越高违背命令的机会便越高
HP	怪兽现时的体力，当这数值下降至零时便会死去
MP	怪兽现时的魔法力，当这数值下降至零时角色便不能使用魔法
せいかく	怪兽的性格
しゅぞく	怪兽种族名称
けいよう	怪兽系统名称
マスター	怪兽所属主人(即玩者)的名称
EX	怪兽的经验值
つぎのレベルまで	怪兽提升至下一个等级所需的经验值

どうぐ

在这里玩者可选择所需的道具，当选择了道具后，游戏会出现“つかう”和“すてる”两个指令，“つかう”是进行使用，而“すてる”则是放弃该道具。

とくぎ

在这项目中玩者可使用怪兽懂得的特殊技与咒文，另外在这项目中游戏更会对这些咒文和特殊技进行解说。

さくせん

玩者在这项目中进行游戏设定，至于设定内容如下：

ひょうじそくど	调整战斗中文字表示的速度
ならびかえ	决定怪兽移动时次序
さくせんへんこう	向怪兽给予战斗的指示
ぼうけんのしょ	储存游戏的记录

操作方法

方向键	角色移动/指令选择
A 键	调查/对话/进入项目画面
B 键	指令取消
START 键	显示角色等级
SELECT 键	地图显示(只限在异世界时)

战斗指令解说

たたかう

当选择了这指令后，怪兽便会按照大家给予的指示，向敌人展开攻击。

さくせん

如果大家想改变怪兽的战斗方式，便可选择这指令，向怪兽们进行指示，至于项目内的各种指示如下：

ガンガンいこうぜ	积极向敌人作出攻击
いろいろやろうぜ	在战斗中多些使用援护的魔法与及特殊技
いのちだいじに	战斗时以回复和防御为主
めいれいさせろ	直接向怪兽输入指令，以自己的意思进行战斗(但是如果怪兽的野性度高，它们不听命令的机会便会越高)

どうぐ

在战斗中所持的道具，可按战况使用不同的道具。

にげる

在战斗时立即逃走，但是未必每一次都能成功。

城镇及设施一览

①皇宫

这儿必定是大家出入次数最多的地方，因为在地牢除了有各个通个异世界的门外，在天台更有能够处理各种怪兽的牧场，所以这地方绝不可忽视。

②格斗场

如果大家对自己的怪兽有一定的信心，便可带它们来这个格斗场中进行比赛，在这个格斗场中进行比赛，这个比赛共分为多个级别，每一个级别均要进行三场战斗，只要将敌方怪兽全部击倒便算胜出一场，当胜出了一个级别后，国王便会将其他通往异世界之门打开。但是大家要留意战斗中不可对怪兽直接进行指示，及使用任何道具。

③图书馆

如果大家向图书馆内的管理员查询，便可得到各种怪兽的细资料(只限成为同伴的怪兽)，这些资料对大家日后进行游戏十分重要，绝不可错过啊!

④合体之馆

这是游戏中最重要的一环，当大家把两只或以上怪兽培养至等级十以上时，便可把它们带来这地方进行合体，当完成合体后便会诞生出更强的怪兽出来，玩者可借此制造出最强的怪兽。

⑤????(不知名道具)

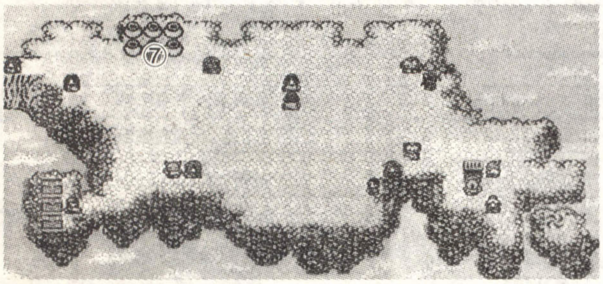
在有的时候会拾得一种名为“ちいさなメタル”的道具，这时大家可把它交给这房间内的老伯，当收集了一定数目后，这老伯便会给予玩者一份神秘礼物，至于这份礼是什么，便要靠大家自己找寻了!

⑥寄存处

如果大家不幸在战斗中死去，身上的道具和金钱是会被拿走的，所以在每次冒险之前，可先来到这地方，将多余的道具和金钱存放在这儿，这样大家便可放心地冒险了。

⑦道具摊位

在这摊位中将会贩卖不同的道具，在进行冒险之前，一定要先来这儿补充物资呀！



怪兽牧场

当大家收得的同伴超出本身带领的怪兽时，便可把它们送来皇城上层的怪兽牧场，让场中带着一只史莱姆的小孩看管。这些怪兽虽然安置在牧场，但随着大家不断的战斗，它们的等级亦有所提升，虽然如此，但是其有一个致命的缺点，就是怪兽的野性度亦会随之而不断提升，如果这个数值太高时，大家想怪兽们听你的命令便难比登天了！

如果大家不想这种情况发生，最好的方法就是让它们进行冬眠(とうみん)，这样除了可令怪兽们的野性度不再上升外，放置怪兽的数量亦可提升，让大家能吸纳更多怪兽成为同伴，但是当怪兽进行冬眠后，其等级便不会进行提升，这一点大家要非常留意。

增加敌人归顺率

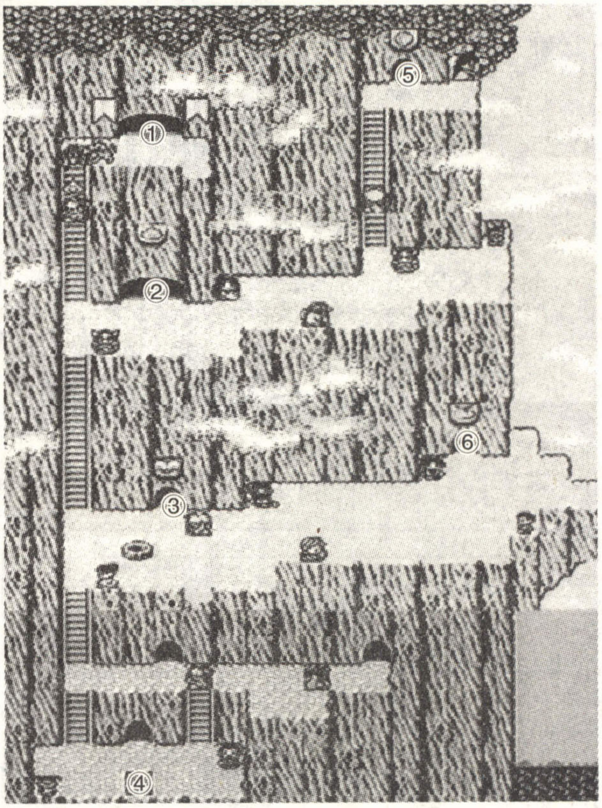
只要主角的怪兽能够将敌方的怪兽完全消灭，最后一只被收拾的敌人便有可能成为同伴9在格斗场中的比赛，以及和异世界中的人战斗，这两个情况敌方怪兽均不会成为同伴，如果大家想把怪兽成为同伴的机会率提高，可利用不同种类的肉，以吸引敌方的怪兽，除此之外，肉更能够把我方怪兽的野性度降低，至于这些肉的种类如下：

肉类名称	敌人归顺机会	下降野性度
くさつたにく	极低	1
まもののエサ	低	5
くんせいにく	普通	10
ほねつきにく	高	20
しもふりにく	极高	100

怪兽合体

在皇城的最下方会有一个名为合体之馆的地方，来到这儿后只要和场中的魔法师交谈，他便会替玩者的怪兽进行合体，但是要替怪兽进行合体是有一定的条件的，首先玩者一定要有两只怪兽以上，接着进行合体的怪兽一定要有等级十以上，最后进行合体的怪兽一定要有一只雄性和一只雌性，如果两只同性是不能够进行合体的。

当怪兽合乎上述三个基本条件后，便可让怪兽进行合体，合体出来的怪兽除了会继承父母两只怪兽的特殊能力外，父母怪兽所拥有的特殊技亦会继承在诞生出来的怪兽之中，最后在此提醒大家，在合体开始之前游戏必先会为玩者储存资料，所以如果胡乱的合体，大家必定后悔莫及啊(但其实在储存资料之前，游戏会显示诞生出来怪兽的名称，所以大家有可借此最后机会，决定要不要这只怪兽)！如果玩者对女神系列的合体系统熟悉的话，那么本游戏中的怪兽合体便可轻易掌握。



野生怪兽与合成怪兽的分别

其实野生怪兽(即是在异世界中取得的怪兽)，以及合体而成的怪兽最大的分别，最明显有两种，第一种分别就在于能力值方面，首先大家可看看下方的照片，这两只怪兽的种类虽然是一样，但为何其中一只怪兽的能力会高出这么多呢?其实原因很简单，因为图中能力较高的怪兽，是曾经与怪兽进行多次合体，所以它的能力值会比起一般的怪兽高出很多。

至于第二种分别，就是在于特殊能力了，首先在此给予大家一个基本概念，就是野生怪兽无论等级有多高，亦只能学得三种魔法或特殊技，但是合体出来的怪兽则大大不同了，它们除了能够继承之前两只怪兽的体力外，最多可学成的特殊能力可达八种，所以如果能够制造出合自己心意的怪兽，就千万不要犹豫了。

“+?”的意义

大家有没有发觉当怪兽经合体诞生出来后，其名字的旁边是有一个加号和一个数字呢?其实这个数字是表示怪兽的能力，如果这个数字越大，诞生出来怪兽的能力便会越高，接着只要把有这个数值的怪兽继续与其它的怪兽进行合体，这样数字便会越来越大，而能力亦会不断地提升。

怪兽成长有极限吗？

游戏中怪兽的成长是有一定的限制的，当怪兽的等级提升至一定的数目后，大家就算不断地让这只怪兽取得经验值，它的等级和能力亦不会再有所提升(如果玩者在状态值画面中看见怪兽等级的旁边有一颗★形标志，这样便表示怪兽的能力已经提升至极限)，最好的解除方法就是让它与其它的怪兽进行合体，这样便可令怪兽的成长极限和能力值均会有所提升，因此怪兽合体的最大用处便是让成长到极限的怪兽再次“升级”。

性别鉴定所

在大家冒险的途中,以及两只把怪兽进行合体,都会取得怪兽的蛋,大家可把这些蛋带来这个性别鉴定所,接着付出一点金钱,里面的鉴定人员便会替主角鉴定蛋内怪兽的性别,另外大家如果对怪兽的性别不满意,只要作给予多一点的金钱,便能将怪兽的性别更改,这样便可为怪兽日后的合体作好最佳的准备。

异世界的挑战者

异世界的挑战者

只要大家在异世界的迷宫内四处移动,有时候会在里面找到一些迷失于迷宫内的人,在与这些人对话后,他们便会向玩者挑战,这些人所持的怪兽都拥有十分高的战斗能力,稍一不慎便会被它们全灭。但是如果能够把它们击倒,除了可得到极高的经验值外,更能获得奖品,至于每一名挑战者的奖品如下:

战士	アモールのみず和キメラのつばさ。
格斗家	キメラのつばさ。
魔法师	立即将主角传送至二十层(如果迷宫少于二十层便会传送至最底层)。
僧侣	怪兽的 HP 和 MP 完全回复。
诗人	将怪兽的 MP 上限提升 20 点。

怪兽种类

系别	说明
史莱姆系(スライム系)	这类型怪兽的速度十分高,除此之外更能使出强力的援护系咒文和特殊技。
龙系(ドラゴン系)	整体能力都十分高的一种怪兽,虽然如此,但是其成长速度则十分之慢,能够作出强劲的火炎和冷冻的攻击。
鸟系(とり系)	速度和成长速度都十分之高的一种怪兽,擅长使用雷电系的魔法和特殊技。
野兽系(けもの系)	体力与攻击力都十分优秀,擅于使用令对手能力值下降的魔法及特殊技。
植物系(しょくぼつ系)	这类怪兽的优点在于拥有十分高的魔法力及智慧,但其最大的缺点是要到达较高的等级才能够成长。
昆虫系(むし系)	这类型怪兽的攻击力和防御力十分高,另外对带有毒属性的攻击有很高的防御力。
恶魔系(やくま系)	体力、攻击力和防御力都十分高,而且更能使用强力的攻击魔法和特殊技。
僵尸系(ゾンビ系)	体力高是这类怪兽最大的优点,而各方面能力都十分平均,但对麻痹攻击防御力较弱是其最大的缺点。
物质系(ぶっしつ系)	这类怪兽的守备能力十分之高,除此之外更对火炎和冷冻攻击均有十分高的防御力。
????系	在这游戏中带有神秘色彩的怪兽种类,大多数具有相当高的能力。

特殊事件

条件	对手	怪物	所持特技		
E级优胜后	ミッキー 酒场の战士 テト	リザードマン キャットフライ ひょうがまじん	ホイミ マホトラ みがわり	ザオラル スカラ おいかぜ	だいぼうぎょ バイキルト -
D级优胜后	ミッキー	しりょうのきし	ドラゴンぎり	あくまぎり	スライフたたき
怒之门解决后	マチコ メダルおじさん	ライバーン スライムファング	メラ いきをすいこむ	ギラ れんぞくこうげき	イオ やいばのぼうぎょ
C级优胜后	テト	メーダ	マホトラおどり	みかわしきゃく	きそうおどり
A级优胜后	テト	イエティ	マホトン	おどりふうじ	くちをふさぐ
S级优胜后	メダルおじさん	メタルスライム	みがわり	メガザルダンス	-
星降大会优胜后	ミレーユ	がいこつけんし	だいせつだん	グランドクロス	ギガスラッシュ

性格与作战的关系

和人类一样,每只怪物都有各种不同的性格,除会影响相关结果外,它与战斗的关系亦十分密切,需要视乎性格来决定应该给予哪 种作战指令,当然若怪物野性度太高的话,即使用什么指令亦没有作用的。顺带一提,在战斗中选择"逃走"有时是会影响怪物之性格的。

合体结果计算法

当把两头不同种类的怪物进行合体,制造出来后代的能力到底是如何计算?原来后代怪物的+?是根据父母系数加上等级来计算的。举个例:一只 LV40 的+5 雄性怪物与一只 LV20 的+8 雌性怪物,配合后代的系数是取自父母亲较大的数值(现即是+8),再加上两者等级之和的递增数值(40+20=60 即是+3),固此生产出来的怪物便是+11 了。

至于能力值方面,则是取自父母亲能力总和的 40% 左右,所以即使是 HP 低的金属史莱姆也能靠配合法来增加其 HP,亦即是说父母亲越高等级才合体效用就会越大。

等级(LV)	增加数值
20 ~ 29	+1
40 ~ 59	+2
60 ~ 75	+3
76 ~ 99	+4
100 ~	+5

纹章老人的礼物

在大树国与及各个迷宫里,是藏有一些极为珍贵之小纹章的,只要把拾得纹章交给纹章老人(其实亦即是大树国王…),当达到一定数目时就可换取各种珍贵怪物。

纹章数目	怪物名称
13	サンダーバード
18	パオーム
25	デンダザウルス
30	ばぐれメタル

わたぼう取得法

要取得全游戏中最特别的怪物わたぼう",方法是只要通过全部 31 个旅人之门迷宫,再到牧场地下室找它谈话便可,其成长速度与魔法防御力很高,确实是一位相当重要的同伴,大家觉得是不是很简单呢?

性格作战关系表(○=最好使用,△=可以使用,×=不要使用)

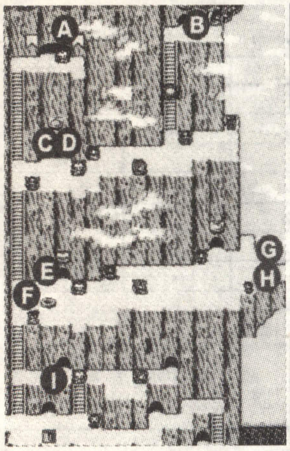
性格	拼命作战	各种方法	保命要紧
热血汉"ね、けつかん"	○	○	○
不怕死"いのちしらず"	○	○	×
鲁莽者"ちょとつもうしん"	○	×	×
人情家"にんじょうか"	×	○	○
普通人"ふつう"	△	△	△
冒失鬼"あわてもの"	△	△	×
大懒虫"なまけもの"	×	×	×

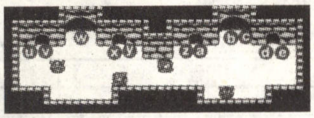
旅行之门出现条件

在大树国内藏有 31 个旅人之门,各有不同的开启条件,玩者若想捕捉特定怪物进行合体,便应参照下表来选择对应的迷宫。

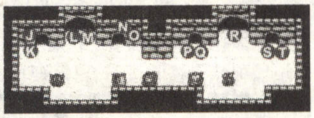
A. 牧场之门	位于牧场右上角的迷宫,当大树国震动一次后便能进入。
B. 徽章老伯之门	当取得 13 枚小徽章后,只要和徽章老伯旁的金属史莱姆谈话即可。
C. 泥手兄弟之门(上)	在大树国震动一次后,只要和右下方的泥手猜拳胜出便可。
D. 泥手兄弟之门(下)	在大树国震动两次后,只要和右下方的泥手猜拳胜出便可。

E. 图书馆之门	当图书馆内怪物收集种类达 **100** 款时，只要和馆内的人交谈即可。
F. 水井之门	胜出斗技场的 **F** 级赛事后，只要把能使用雷系攻击之怪物交给博士便可。
G. 广场老人之门(上)	只要把能使用火系攻击之怪物交给老人便可。
H. 广场老人之门(下)	取得流星之夜武斗会的冠军后，只要带懂得召唤技的怪物过去便可。
I. 顽固老人之门	取得流星之夜武斗会的冠军后，只要带着**ゴールデンスライム**来和左下方的女孩子谈话便可。
J. 喜悦之门	胜出斗技场的 **C** 级赛事即可
K. 知惠之门	胜出斗技场的 **C** 级赛事即可。
L. 怒之门(右)	胜出斗技场的 **D** 级赛事即可；打败头目后大树国会作第一次震动。
M. 力之门(左)	胜出斗技场的 **D** 级赛事即可。
N. 安稳之门(左)	胜出斗技场的 **E** 级赛事即可。
O. 勇气之门(右)	胜出斗技场的 **E** 级赛事即可。
P. 守护之门(下)	胜出斗技场的 **G** 级赛事即可。
Q. 等待者之门(上)	胜出斗技场的 **G** 级赛事即可。
R. 出发之门	泰利到达大树国后最初可以进入的迷宫。
S. 回想之门(左)	胜出斗技场的 **F** 级赛事即可。
T. 困惑之门(右)	胜出斗技场的 **F** 级赛事即可。
U. 迷失之门(左)	胜出斗技场的 **A** 级赛事即可；通过无限循环迷宫的正确方法是↑**3** 次、←**1** 次、↓**2** 次及←**1** 次。
V. 制裁之门(右)	胜出斗技场的 **A** 级赛事即可。
W. 镜之门	胜出斗技场的 **S** 级赛事即可。
X. 幸福之门(左)	胜出斗技场的赛事即可。
Y. 诱惑之门(右)	胜出斗技场的 **B** 级赛事即可。
Z. 野心之门(左)	取得流星之夜武斗会冠军即可。
a. 破坏之门(右)	取得流星之夜武斗会冠军即可；打败目后再次进入会出现另一个头目。
b. 睡眠之门(右)	取得流星之夜武斗会冠军即可。
c. 根绝之门(左)	取得流星之夜武斗会冠军即可。
d. 操纵之门(上)	取得流星之夜武斗会冠军即可。
e. 支配之门(下)	取得流星之夜武斗会冠军即可。





在每一个旅行之门中都存在一名 BOSS，而有的 BOSS 则是由几种怪兽组队而成，因此在与它们对战前要有充分的心理准备，以免被敌人的攻击搞得手忙脚乱。



来自异世界的挑战者们

当达成特定的条件时，以下 6 种异国挑战者便会出现对付玩者，若能打败他们可得到一些奖励！

至于挑战者所携带的怪物，则会视玩者队中成员的总等级来随机决定，基本上等级越高对手的实力固然越强，不过经验值亦较一般的为多，同时这也是捕捉强力怪物的绝好时机呢。

老魔法使	只要确实令全层地图出现，老魔法使就会随机地出现，打败他队伍便能被传送至 **20** 层之下的地区(即是 **3F→23F**)。
神父	只要拾取整层内的所有道具，神父就会随机地出现，打败他队中各成员便能回复 **HP** 与 **MP** 至全满。
商人	只要移动时并没有拾取过道具，商人就会随机地出现，打败他便能获得各式各样的肉类。
诗人	在没有符合上述条件的情况下，诗人会随机地出现，打败他便能提升队中怪物最弱的能力值 **20** 点。
战士	在没有符合上述条件的情况下，战士会随机地出现，打败他便能获得一个**キメラのつばさ**与一件随机决定的道具。
女战士	在没有符合上述条件的情况下，女战士会随机地出现，打败她便能获得一个**キメラのつばさ**与一件随机决定的道具。

异世界挑战者的怪物

合计等级	出现怪物
1~18	おおきづち、ゴートドン、はさみくわがた、ふちキンク、リザードフライ、ダルクカイト、ダークアイ、サボテンボール、ギスモ、しにがみ、ミストウイング、フーセンドラゴン、スライムナイト、シルバーデビル、テールイーター、ヘルボツクル
19~83	キメラ、コハクそう、アークデーモン、ひょうがまじん、スライムボーグ、ぐんたいガニ、シャドー、リザードマン、ヘルホーネット、かりゅうそう、ウインドマージ、オーク、ドロル、ひくいどり、デスファレーナ、グリズリー
39~58	キングコブラ、ホークブリザード、ヨウガンマジン、エビルワイド、のろいのランプ、エビルスピリット、ギズモ、しりょうのきし、さまようよろい、キラーエイプ、ひくいどり、ドラゴン、メタルスライム、モーザ、ヘルビースト、リップス
59~78	ライオネック、ライバーン、マンイーター、やたがらす、オーガー、アイアンタートル、マネマネ、ダーククラブ、ウイングスネーク、ダンスキャロット、グレンデル、おどるほうせき、ソードドラゴン、ひくいどり、じんめんじゅ、ゴートドン
79~98	スーパーテンツク、あくまのカガミ、イエティ、スカルゴン、ずしおうまる、デビルアーマー、ミステルドール、ゴーレム、フーセンドラゴン、ホークブリザード、キラーパンサー、うごくせきぞう、メタルスライム、ビルクアイ、ようがんまじん、ギガンテス
99~118	がいこつけんし、ひとくいそう、ようがんまじん、ひくいどり、キングスライム、デッドペッカー、ばくだんいわ、スライムファング、サンダーバード、デンタザウルス、ずしおうまる、ばくだんいわ、スカイドラゴン、バトルレックス、ファンキーバード、うごくせきぞう
119~138	ストロングアニマル、グレイトドエ[illegible]パオーム、マネマネ、サンダーバード、ロックちょ[illegible]、はぐれメタル、メタルドラゴン、ドラゴンマッド、アンク[illegible]ホーン、しにがみきぞく、キラーマシン、ユニコーン、ダンジウンえび、バルザック、アンドレアル
139 以上	グレイトドラゴン、キラーマシン、ハルザック、ロックちょう、メタルドラゴン、じごくのもんばん、ぎりさきピエロ、メタルキング、やまたのおろち、パオーム、ひとくいそう、ホーンビートッ、まおうのつかい、しにがみきぞく、うごくせきぞう、ばくだんいわ

魔法特技全表

在这游戏的世界里分别设有魔法和特技，虽然有些在性能与用途上是共通的，不过最大分别是魔法往往会被敌人封住无法使用，特技则没有这种限制。除了较特殊情况外，大部分的攻击及回复魔法是会因应等级提升而进化，例如最初的回复魔法ホイミ会变成ベホイミ、火球魔法メラ变成メラミ等，特技方面亦有类似的特质。

回复系

特技名称	MP	效果
ホイミ	2	回复少许 HP
ベホイミ	5	回复较多 HP
ベホマ	7	回复 HP 至全满
ベホマラー	18	全体回复较多 HP
ベホマズン	36	全体回复 HP 至全满
ザオラル	10	1/2 确率令死者复活
ザオリク	20	必定能令死者复活
メガザル	全部	全体复活或完全回复，使用者即死
ギアリー	2	治疗中毒与剧毒状态
キアリク	2	治疗麻痹与昏睡状态
キアラル	2	治疗混乱状态
シャナク	2	治疗诅咒状态
マホトラ	0	吸收敌一体之 MP
マホキテ	2	吸收被施放特技之部分消耗 MP
マホトラおどり	0	吸收敌全体之 MP
ひかりのはどう	7	治疗我方全体的异常状态
めいそう	8	大幅度回复自己的 HP
ハッスルダンス	12	全体回复较多 HP
せいれいのうた	20	1/2 确率令全体死者复活
メガザルダンス	1	成功的话就出现メガザル

攻击系

特技名称	MP	效果
メラ	2	敌一体火球攻击
メラミ	4	敌一体大火球攻击
メラゾーマ	10	敌一体巨火柱攻击
ギラ	4	敌全体火炎攻击
ベギラマ	6	敌全体大火炎攻击
ベギラゴン	10	敌全体猛烈火炎攻击
イオ	5	敌全体爆炸攻击
イオラ	8	敌全体大爆炸攻击
イオナズン	15	敌全体猛烈爆炸攻击
バギ	2	敌全体真空系攻击
バギマ	4	敌全体大型真空系攻击
バギクロス	8	敌全体猛烈真空系攻击
ヒャド	3	敌全体冷冻攻击
ヒャダルコ	5	敌全体大冷冻攻击
マヒャド	12	敌全体猛烈冷冻攻击
デイン	5	敌全体雷电攻击
ライデイン	10	敌全体大雷电攻击
ギガデイン	15	敌全体强烈雷电攻击
ザキ	4	敌一体即死
ザラキ	7	敌全体即死
メガンテ	1	敌全体致命一击，使用者同样
もろばぎり	2	敌一体造成大伤害，使用者稍伤
たいあたり	1	敌一体造成大伤害，使用者受伤
すてみ	1	敌一体造成大伤害，使用者防御力下降
とっこう	1	敌一体 HP 变成 1，使用者同样
みなごろし	3	随机对双方其中一体造成大伤害
まじんぎり	3	无视防御力对敌一体造成大伤害
たかくとびあがる	5	下回合对敌一体造成大伤害
かえんぎり	3	敌一体炎系斩击
いなずまぎり	3	敌一体电系斩击
しんくうぎり	3	敌一体真空系斩击
マヒャドぎり	3	敌一体冷冻系斩击
メタルぎり	3	对金属系敌人造成大伤害
ドラゴンぎり	3	对龙系敌人造成大伤害
けものぎり	3	对兽系敌人造成大伤害
つばめがえし	3	对鸟系敌人造成大伤害
あくまぎり	3	对恶魔系敌人造成大伤害
ゾンビぎり	3	对丧尸系敌人造成大伤害
だいせつだん	3	对物质系敌人造成大伤害
スライムヒたたき	3	对史莱姆系敌人造成大伤害
こうらがえし	3	对昆虫系敌人造成大伤害
えたはらい	3	对植物系敌人造成大伤害
グランドクロス	20	敌全体超强真空系攻击
れんぞくこうげき	3	对敌一体作 2 回连续攻击
ばくれつけん	6	胡乱向敌方作 4 回连续攻击
なかまをよぶ	4	呼召同伴，最多作 4 回攻击
おおごえでさけぶ	8	呼召同伴，最多作 8 回攻击
しっぷうづき	2	造成伤害较少但必是最初攻击
きあいをためる	3	造成伤害较多但必是最后攻击
さみだれけん	5	敌体体 1 回攻击
たまいたち	3	敌全体真空系攻击
しんくうは	6	敌全体大型真空系攻击
いなずま	3	敌全体雷电攻击
がんせきおとし	5	敌全体岩石攻击
ひのいき	2	敌全体火炎攻击
かえんのいき	4	敌全体大火炎攻击
はそげしいほのお	8	敌全体猛烈火炎攻击
しゃくねつ	16	敌全体超强火炎攻击
つみたいいき	2	敌全体冷冻攻击
こおりのいき	4	敌全体大冷冻攻击
こごえるふぶき	8	敌全体猛烈冷冻攻击
かがやくいき	16	敌全体超强冷冻攻击
ジゴスパーク	25	敌全体超强雷电攻击
ビッグバン	30	敌全体超强爆炸攻击
マダンテ	全部	以 MP 直击敌人，威力绝大
どくこうげき	2	附带中毒效果的攻击
ねむりこうげき	2	附带昏睡效果的攻击
マヒこうげき	3	附带麻痹效果的攻击
ギガスラッシュ	20	敌一体超强闪电斩击
ぱふぱふ	2	敌一体无情攻击
しのおどり	6	敌全体即死

辅助系

特技名称	MP	效果
ラリホー	3	敌一体 0~3 回合内保持昏睡
ラリホーマ	5	敌全体 0~3 回合内保持昏睡
マホトーン	3	敌全体无法使用魔法咒文
マヌーサ	3	敌全体看见幻影令命中率下降
メダパニ	5	敌全体变成混乱，无法输入命令
ルカニ	3	敌一体防御力下降
ルカナン	4	敌全体防御力下降
スカラ	2	我方一体防御力上升
スクルト	3	我方全体防御力上升
ボミエ	3	敌一体速度下降
ボミオス	4	敌全体速度下降
ピオラ	2	我方一体速度上升
ピオリム	3	我方全体速度上升
フバーハ	3	火炎及冷冻系特技伤害减半

バイキルト	6	我方一体攻击力变成2倍
マジックバリア	3	我方全体咒文防御力上升
マホターン	4	反弹敌方咒文1次
マホカンタ	4	一定时间内反弹敌方咒文
モシャス	5	变身为敌方一体，同时拥有其能力
アストロン	2	3回合内变成钢铁，攻击与特技无效
トラマナ	2	毒沼及障碍等损害地形无效化
レシラーマ	2	显示身处层数之全地图
パルプンテ	20	随机发生效果的不思议咒文
ちからをたみる	0	下回合的攻击变强
いきをすいこむ	0	下回合火炎或冷冻系特技变强
せいしんとういつ	0	下回合可作2回行动
あまいいき	3	敌全体变成昏睡状态
やけつくいき	4	敌全体变成麻痹状态
どくのいき	3	敌全体变成中毒状态
もうどくのいき	4	敌全体变成剧毒状态
メダパニダンス	4	敌全体变成混乱状态
のろいのことば	3	敌全体变成咀咒状态
ぱふぱふ	1	强制停止敌一体的行动1回合
いてつくはどう	7	敌全体施放大咒文消失
すなけむり	2	敌全体攻击命中率下降
まぶしいひかり	2	敌全体攻击命中率下降
ぶきみなひかり	2	敌全体的魔法变弱
ふしぎなおどり	0	敌一体MP下降
みかわしきゃく	1	闪避敌方攻击之确率上升
さそうおどり	2	强制停止敌全体的行动1回合
なみまわし	2	强制停止敌一体的行动1回合
ひやくれつなみ	4	停止敌一体行动1回合，防御力变1
あしばらい	1	强制停止敌一体的行动1回合
すいみんげり	3	强制停止敌全体的行动1回合
おたけび	3	强制停止敌全体的行动1回合
くちぶえ	0	呼召怪物出来战斗
まねまね	4	把所受到的敌方行动照样对付之
やみのはどう	7	防御力、速度及命中率下降
くろいきり	8	敌我双方均不可使用魔法
タッツウしょうかん	20	召唤タッツウ来参加战斗
デアゴしょうかん	20	召唤デアゴ来参加战斗
サムシンしょうかん	20	召唤サムシン来参加战斗
バズウしょうかん	20	召唤バズウ来参加战斗
みがわり	2	替指定同伴抵受攻击
におうだち		替全部同伴抵受攻击
おいかぜ	6	反弹自己受到的火炎及冷冻系攻击
きょうふう	10	反弹各同伴受到的火炎及冷冻系攻击
うけながし	4	把自己受到之攻击卸走
だいぼうぎょ	3	所有攻击的伤害大减
やいばのぼうぎょ	3	把受到攻击之部分伤害反弹回去
すべてをすいこむ	2	反弹受到的火炎及冷冻系攻击
おどりふうじ	6	敌全体跳舞系特技禁制使用
くちをひさぐ	6	敌一体火炎及冷冻系特技禁制使用
ドラゴラム	9	变成恶魔攻击敌人

操作方法

要学取威力较强的特技，除了靠直接捕捉拥有该技能的怪物外，玩者可将两种或以上的关连特技组合而成，从而节省了找寻怪物所需的时间。注意，下面所指的等级是学习该魔法/特技之基础等级。

咒文/特技(等级)	学习条件(等级)
メガザル(33)	メガンテ(2)+ゴオリク(28)
とっこう(19)	たいあたり(13)+ちからをためる(15)
かえんぎり(12)	メラミ(14)+ちからをたみる(15)
いなずまぎり(12)	いなずま(11)+ちからをためる(15)
しんくうぎり(12)	かまいたち(14)+ちからをためる(15)
マヒャドぎり(12)	ヒャダルコ(13)+ちからをためる(15)
グランドクロス(29)	ゾンビきり(13)+しんくうは(20)
せいしんとういつ(19)	ちからをためる(15)+いきをすいこむ(18)+めいそう(27)
しっぷうづき(13)	ピオリム(6)+ちからをためる(15)
さみだれぎり(16)	れんぞくこうげき(20)+しっぷうづき(13)
ジゴスパーク(35)	ギガデイン(31)+いなずま(11)
ビッグバン(37)	イオナズン(30)+しゃくねつ(31)+かがやくいき(31)
マダンテ(39)	メラゾーマ(29)+ベギラゴン(27)+イオナズン(30)+バギクロス(28)+マヒャド(26)
マヒこうげき(10)	どくこうげき(6)+ねむりこうげき(8)
やけつくいき(17)	あまいいき(11)+もうどくをいき(15)
しのおどり(21)	のろいのことば(16)+さそうおどり(15)
ぶきみなひかり(15)	のろいのことば(16)+まぶしいひかり(13)
まねまね(22)	モシャス(22)+せいしんとういつ(19)
いてつくはどう(21)	ひかりのはどう(24)+やみのはどう(22)
ひかりのはどう(24)	キアリー(6)+キアリク(9)+キアラル(7)+シャナク(8)
やみのはどう(22)	マヌーサ(11)+ルカナン(9)+パミオス(8)
やいばのぼうぎょ(15)	もろばぎり(9)+だいぼうぎょ(15)
めいそう(27)	におうだち(13)+だいぼうぎょ(15)
ハッスルダンス(19)	ベホマ(17)+みかわしきゃく(10)
せいれいのうた(28)	ザオリク(28)+おたけび(15)
メガザルダンス(31)	メガンテ(2)+ハッスルダンス(19)
ギガスラッシュ(34)	かえんぎり(12)+いなずまぎり(12)+しんくうぎり(12)+マヒャドぎり(12)

怪兽组合一览

种类1	种类2	卵
史莱姆系	龙系	ドラゴスライム
史莱姆系	野兽系	ぶちスライム
史莱姆系	鸟系	はねスライム
史莱姆系	植物系	スライムツリー
史莱姆系	昆虫系	スライムつむり
史莱姆系	恶魔系	スライムナイト
史莱姆系	僵尸系	バブルスライム
史莱姆系	物质系	ボックススライム
龙系	史莱姆系	ドラゴンキッズ
龙系	野兽系	ガメゴン
龙系	鸟系	プテラヴドン
龙系	植物系	フーセンドラゴン
龙系	昆虫系	フェアリードラゴン
龙系	恶魔系	リザードマン
龙系	僵尸系	
龙系	物质系	ソードドラゴン
野兽系	史莱姆系	ベロゴン
野兽系	龙系	アルミラージ
野兽系	鸟系	キャットフアイ
野兽系	植物系	ファーラット
野兽系	昆虫系	ミーノン
野兽系	恶魔系	グリズリー
野兽系	僵尸系	スカルガルー
野兽系	物质系	かまいたち
鸟系	史莱姆系	ピッキー
鸟系	龙系	キメラ
鸟系	野兽系	あばれうしどり
鸟系	植物系	はなカワセミ
鸟系	昆虫系	ダックカイト

鸟系	恶魔系	デッドペッカー
鸟系	僵尸系	デスフラッター
鸟系	物质系	ミストウイング
植物系	史莱姆系	マッドプラント
植物系	龙系	マッドプラント
植物系	野兽系	かりゅうそう
植物系	鸟系	ふゆうじゅ
植物系	昆虫系	サボテンホール
植物系	恶魔系	ガップンン
植物系	僵尸系	マタンゴ
植物系	物质系	コハクそう
昆虫系	史莱姆系	おおなめくじ
昆虫系	龙系	キャラピラー
昆虫系	野兽系	せみもぐら
昆虫系	鸟系	じんめんちょう
昆虫系	植物系	とうちゅうかそう
昆虫系	恶魔系	おおみみず
昆虫系	僵尸系	リップス
昆虫系	物质系	はさみくわかた
恶魔系	史莱姆系	ピクシー
恶魔系	龙系	メドーサボール
恶魔系	野兽系	グレムリン
恶魔系	鸟系	ベビーサタン
恶魔系	植物系	ダークアイ
恶魔系	昆虫系	おおめだま
恶魔系	僵尸系	スカルライダー
恶魔系	物质系	ヘルビースト
僵尸系	史莱姆系	ゴースト
僵尸系	龙系	エビルスピリッツ
僵尸系	野兽系	アニマルゾンビ
僵尸系	鸟系	やたがらす
僵尸系	植物系	マミー
僵尸系	昆虫系	ダーククラブ
僵尸系	恶魔系	しりょうのきし
僵尸系	物质系	シャドー
物质系	史莱姆系	おどるほうせき
物质系	龙系	えびるワンド
物质系	野兽系	おばけキャンドル
物质系	鸟系	ネジまきどり
物质系	植物系	トーテムキラー
物质系	昆虫系	とげぼうす
物质系	恶魔系	あくまのカガミ
物质系	僵尸系	さまようよろい

特殊组合

游戏中特殊组合所产生的怪兽都具有很特殊的能力，因此在合体中千万不要错过。

种类1	种类2	卵
龙系	ピッキー	ゴドラ
龙系	キリキリバッタ	リザードフライ
野兽系	きりかぶおばけ	おおきづち
植物系	ファーラット	ビーンファイター
昆虫系	ゴースト	ドロル
マドハンド	マドハンド	どろにんぎょう
グレムリン	僵尸系	メドーコホール
グレムリン	龙系	シルパーデヒル
グレムリン	野兽系	グレンデル
ゴースト	野兽系	くさづたしたい
ゴースト	恶魔系	しにかみ
史莱姆系	ファーラツト	ホイミスライム
ピッキー	史莱姆系	ドラキー

道具表

名称	效果	对象/范围	使用范围
回复用道具			
やくそう	HP30－40点回复	我方一人	移动/战斗中
アモールのみず	HP30－40点回复	我方一人	移动/战斗中
せかいじゅのしずく	HP完全回复	我方全体	移动/战斗中
まほうのせいすい	MP20－30点回复	我方一人	移动/战斗中
エルフののみぐすり	MP完全回复	我方一人	移动/战斗中
どくけしそう	毒、猛毒状态回复	我方一人	移动/战斗中
まんげつそう	麻痹状态回复	我方一人	战斗中
げつけいじゅ	诅咒状态回复	我方一人	战斗中
めざめのこな	睡眠状态回复	我方一人	战斗中
てんしのすず	混乱状态回复	我方一人	战斗中
せがいじゅのは	死去的同伴复活	我方一人	移动/战斗中
战斗用道具			
はふうじのつえ	将咒文封印	敌全体	战斗中
てんばつのつえ	8－24点伤害	敌全体	战斗中
マグマのつえ	30－42点伤害	敌全体	战斗中
いかづちのつえ	35－50点伤害	敌全体	战斗中
ふぶきのつえ	80－110点伤害	敌全体	战斗中
ほのおのつえ	140－170点伤害	敌全体	战斗中
くさづたにく	中毒	敌全体	战斗中
けんじゃのいし	HP 60－70点回复	我方全体	战斗中
移动用道具			
ギメラのつばさ	立即返回皇城	我方全体	移动中
ままんじゃのしづぽ	出口显示/怪兽识别	迷宫/敌全体	移动/战斗中
せいすい	敌人出现率减少	整层迷宫	移动中
レメラーマそう	地图显示	整层迷宫	移动中
ルーラのつえ	立即到达出口	我方全体	移动中
ぎんのたてごと	呼唤敌人出现	现时位置	移动中
たびのしおり	在迷宫中进行记录	现时位置	移动中
怪兽用道具			
まもののエサ	敌人归顺率极低/野性度下降5点	敌全体/我方一人	移动/战斗中
くんせいにく	敌人最顺率低/野性度下降10点	敌全体/我方一人	移动/战斗中
ほねつきにく	敌人归顺率普通/野性度下降20点	敌全体/我方一人	移动/战斗中
しもほりにく	敌人归顺率高/野性度下降100点	敌全体/我方一人	移动/战斗中
ちからのたね	攻击力得升3点	我方一人	移动中
まもりのたね	防守力提升3点	我方一人	移动中
すばやさのたね	速度提升3点	我方一人	移动中
かしこさのたね	智慧提升3点	我方一人	移动中
いのちのきのみ	HP上限值得升5点	我方一人	移动中
ふしぎなきのみ	MP上限值提升5点	我方一人	移动中

关于本 GAME

本游戏在情节上虽不像以往的系列那么波澜起伏，但是从游戏性以及可玩度上却有过之而无不及。游戏的主要乐趣主要在于怪物的收集与合成上，虽然游戏中怪物所持有特技的使用方法比较难掌握，另外由于道具及咒文全是日文的缘故，可能对于一些没有日语的玩家是个不小的障碍（即便是玩游戏的老手也会被这些日文搞得晕头转向），因此本攻略登出了一些特技道具及咒文的效果解说以供大家参考。

在怪兽合体方面由于存着在着某种规律（与女神系列的恶魔合体十分相似），因此玩者只要不吝惜辛苦所得到的魔兽，不断地进行合体便可发现其中的奥妙所在，另外由于本游戏内容宠大，在资料方面可能也有遗漏，请大家谅解。

近期PS游戏金手指

幻想水浒传 2(PS)

金钱无限:99999999

8006A4F8967F

8006A4FA0098

战斗后等级最大

D002BFAC001F

8002BFAC0001

全角色 HP 最大

800731AA1000

全角色能力值最大

800740B000FF

800740B22402

到武器锻造屋打造一次后

武器 LV 最大

800748280010

8007482A2402

千剑物语(PS)

所持金

8005DEA8423F

3005DEAA000F

所持 MP

8005DD00EA60

マイス

经验值

8005DD08xxxx

最大 HP

8005DD0C270F

现在 HP

8005DD0E270F

最大 EP

8005DD1003E7

现在 EP

8005DD1203E7

LV

3005DD180063

精灵力

3005DD1A0063

素早

3005DD1B0063

回避率

3005DD1C0063

战利品 MP

801E29D4FFFF

GG

801E29D6FFFF

经验值

801E29D8FFFF

新世代机器人战记(PS)

CP 不减

80037F8EFFFF

EP 不减

D00488E6014B

800488E60140

道具全部 99

80037FC06363 80037FC26363

80037FC46363 80037FC66363

80037FC86363 80037FCA6363

80037FCC6363 80037FCE6363

80037FD06363 80037FD26363

80037FD46363 80037FD66363

80037FD86363 80037FDA6363

80037FDC6363 80037FDE6363

第 1 机 LV99

3003358E0063

移动力 9

3003358F0009

最大 HP

80033598270F

HP

8003359A270F

最大 EP

8003359C270F

EP

8003359E270F

经验值 65535

800335A8FFFF

(以后的机体在到数第 6 位 +38,以 16 进制计算)

战斗一次就升级

8004A93C 0300

8004A93E 2442

D004A93C 1021

幻想传说(PS)

金钱

8008740C967F

8008740E0098

1 回战斗加 1 级

800227C4 0008

800227C6 8E05

1 回等等级 UP HP 最大

80022260 0001

1 回等级 UP TP 最大

800222CC 0001

1 回等级 UP 能力值最大

80022374 0001

8002245C 0001

80022544 0001

战斗中 TP 不减

战斗后 TP 恢复

80131E0E 1C40

80131E0E 1000

D0131E28 0002

80131E28 0001

EHRGEIZ(PS)

敌一击死

301225220000

1P HP MAX

3011E70E00BA

QUESTMODE

HP 基本

301F2D0600FF

现在

301F2D1400FF

攻击力基本

301F2D0400FF

现在

301F2D1E00FF

经验值

301F2D2C00FF

1P 体力&MAGIC 不减

8011E70E00B8

8011F40600D0

机动战士高达夏亚之反击(PS)

1P HP MAX

801237CC03E8

1P 推进器值 MAX

801237D02710

1P1st 武器残弹 99

801237D20063

1P2nd 武器残 99

801237D60063

801237D80063

801237DA0063

801237DC0063

801237DE0063

801237E00063

1P3rd 武器值 MAX

801239562710

武器弹药不减

D0076D08FFFF

80076D080000

D0076D60FFFF

80076D600000

马鲁国之人形公主(PS)

一回战斗 LV 最大

D00DEA668352

800DEA54423F

D00DEA668352

800DEA56000F

LV 上升后能力值最大

D01805E00002

801805E00001

D01806540002

801806540001

D01806B80002

801806B80001

D01807180002

801807180001

D01807780002

801807780001

D01807D80002

801807D80001

MP 不消耗

D00EDFD6A446

300EDFD70084

D003A89AA447

3003A89B0084

金钱最大

80044220E0FF

8004422205F5

队员第 1 人经验值

8004462CE0FF

8004462E05F5

第 2 人

80044650E0FF

8004465205F5

第 3 人

80044674E0FF

8004467605F5

陆行鸟迷宫 2(PS)

所持金
80103300E0FF
8010330205F5
陆行鸟 LV(XX 中用 16 进制换算)
30101A1300xx
现在 HP
80101A1003E7
最大 HP
80101A2C03E7
下一次经验值
80101A2E0001
元气
301033060064
元气 MAX
301033070064
袋的最大数
301033080063
解毒 Lv
801033681D1D
8010336A1D1D
8010336C1D1D
攻击力变更
3010494600FF
防御力变更
3010494800FF
特防御力变更
3010494A00FF
魔法书 LV
301033680063
301033690063
3010336A0063
3010336B0063
3010336C0063
3010336D0063

街霸 ZERO3(PS)

体力不减
1P 801940780090
2P 801944C00090
必杀技槽不减
1P 8019416A0090
2P 801945B20090
防御槽不减
1P 301942290000
2P 301946710000
空中使用必杀技
1P 801940500000
2P 801944980000
全隐藏模式及角色
801143B80001
801143D80001
801143F80001

大战略～MASTER COMBAT

战战中金钱无限
80126294FFFF
兵器改造金钱无限
801A5B04FFFF

山脊赛车 4(R4)

速度最高(同按 SELECT 及 L2)
DOOF381A0101
800ABEB8XXXX
其中 XXXX 值为
05B5:200KM
0890:300KM
0B68:400KM
0E47:500KM
所有赛道
800F370CFFFF
800F375400001
800F37580101
800F375A0101

玉茧物语

主角需要先作武防具装备才可使用
大量金钱
80089274FFFF
无限体力
80089AIC03E7
800891AE03E7
大量空茧
800894F80063

凝望骑士 R 大冒险篇

一次战斗后 Level99
80040C880001
80040CA00001
80040CB40001

DEEP FREERZE

主角无敌
300A2082000F
主角 HP
800A202C03E7
800A202E03E7
子弹无限
8002B8022400
TIME
80074B2CFFFF

新七大文明 2

金钱无限
中国
8011B15C7530
日本
8011A0F47530

斗龙传说(SS)

D POWER 不减
160AA4CC0064
160AA4CE0064

封神领域

1P 无敌
80045B5C0004
80045B5E2421
2P
80045B5C0004
80045B5E2421
集气超快
8004AD1800FF
人物全出现
800A83E0FFFF
800A83E2FFFF
800A83E4FFFF
800A83E6FFFF

1ON1

PLAYER1 必胜
8019BA40063
PLAYER2 必胜
8019BBA80063
取得隐藏人物
8019BC68000F

机器人大战 F

全道具
3019BB350009
3019BB360009
3019BB370009
3019BB380009
3019BB390009
3019BB3A0009
3019BB3B0009
3019BB3C0009
3019BB3D0009
3019BB3E0009
3019BB3F0009
3019BB400009
3019BB410009
3019BB420009
3019BB430009
3019BB440009
3019BB450009
3019BB460009
3019BB470009
3019BB480009
3019BB490009
3019BB4A0009;
金钱无限
8019BA6A967F
8019BA6C0098
可选全部 DEMO
801476F28000
机械人大图监 100%
801476B8FFFF
801476BAFFFF
801476BCFFFF
801476BEFFFF
801476C0FFFF
801476C2FFFF
801476C4FFFF
801476C6FFFF
801476C8FFFF
801476CAFFFF
801476CCFFFF
801476CEFFFF
801476D0FFFF
801476D2FFFF
801476D4FFFF
801476D6FFFF
801476D8FFFF
801476DAFFFF
801476DCFFFF
801476DEFFFF
レベル 40
3019A5560028
3019A5620028
战斗后立即升 level
8007C77AA4A0
角色事典 100%(中文金手指卡)
B02C000200000000
80147678FFFF

模拟水族馆

金钱
80067B2C7F96
30067B2E0098

HARD EDGE

不减子弹
D0144DA4FFFF
80144DA40000
一击必杀
D00222F20068
800222F20000
D0021876AE02
80021876AE00
HP 999
8001700803E7

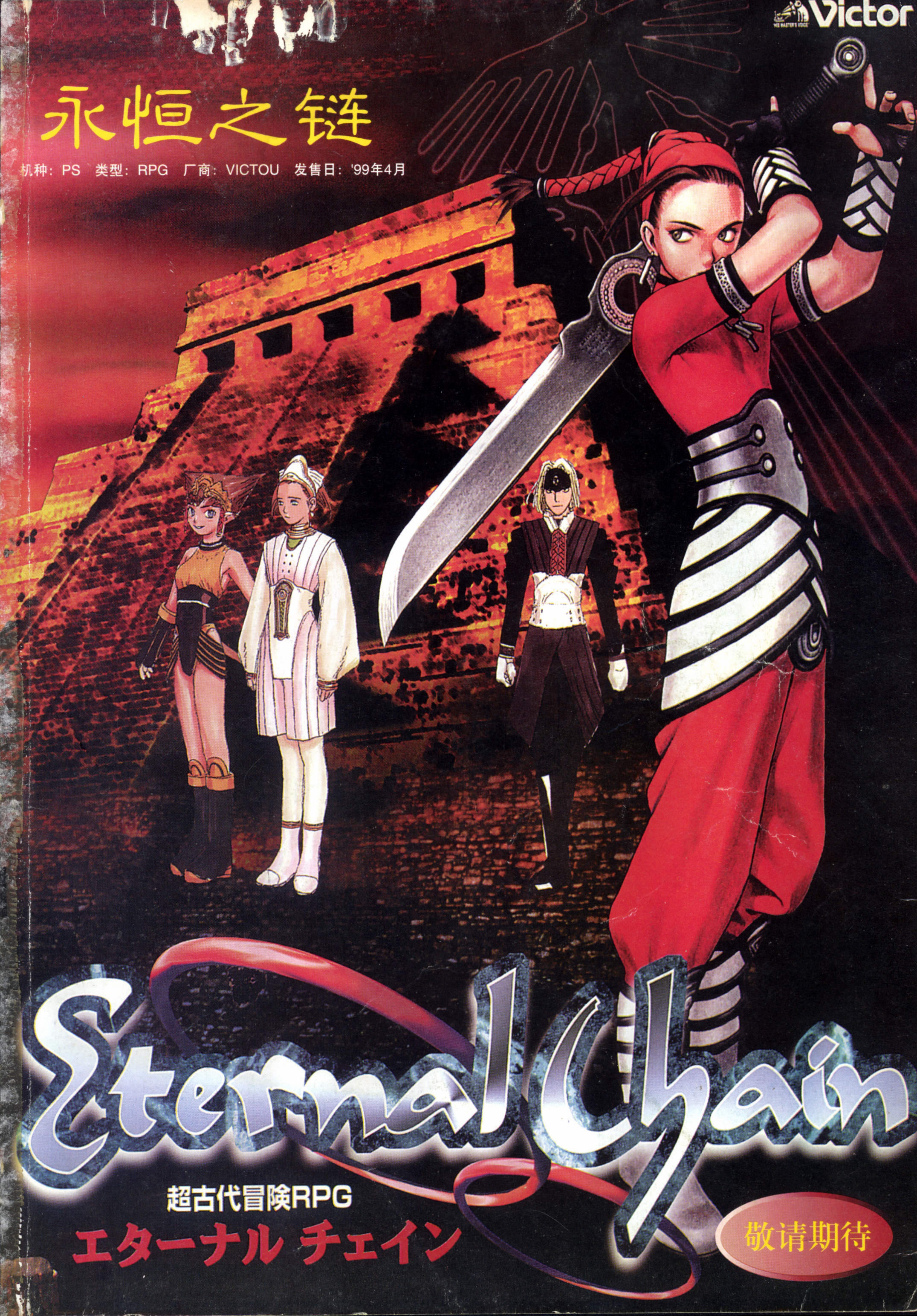
编后语

在“电子游戏广场(1)”推出以后，我们收到了许多读者的来信，这里面有表扬也有批评，但不论怎样，读者有了回应便是我们编辑工作者最大的欣慰。这证明“广场”已经基本为读者所认可，这一系列丛书已在“闯关族”中深深地扎下了根。

“街机道场”是我们最新设计的部分，这其中内容的安排是否妥当是近来一直萦绕在编辑们心中的难题。究竟如何做好这一部分，我们是绝对十分期待广大玩家的意见和建议的!

近来游戏大作较多，所以我们在安排攻略的时候也尽量把重点放在那些大家喜闻乐见的游戏上。如果我们介绍的游戏里有几款你尚未玩过，那么建议你找来玩一玩吧! 再过不久，PS 版的超大作“最终幻想Ⅷ”也将面市(2月11日)，我们将会在最快的时间内把攻略奉献到大家的面前。

“电子游戏广场 (3)”将在下个月的同一时间推出，其中的内容肯定会更加丰富，敬请期待!


Victor
永恒之链
机种：PS 类型：RPG 厂商：VICTOU 发售日：'99年4月
Eternal Chain
超古代冒険RPG
エターナル チェイン
敬请期待

ISBN 7-5371-3204-6

9 787537 132046 >

ISBN 7-5371-3204-6/G · 1438

定价：10.00 元